

动漫、Galgame、同人、Cosplay……真正属于御宅族的情报生活志！
2012
10 Oct. 月号
TWO DIMENSIONS MANIA
二次元狂热
神无月
光盘定价25
总第四十八期
本手册及附属礼品为非卖品 随光盘赠送 不得单独出售
封面故事
『我们结婚吧！』
4GB DVD光盘
NICO动画月月报9月号视频
GALGAME新作介绍视频
C82东方非同人音乐精选
『妹之形』OST&主题曲CD
剑风传奇 剧场版1
同人游戏精选
用数据分析同人祭 用小薄本丰富生活
如期而至的C82扫雷大作战
Cosplay栏目重出江湖 点燃三次元的爱
天朝有爱东方Cosplay图鉴（一）
东方世界中与神和王距离最近的人物揭秘
上白泽慧音的神兽一次设定考
东方之外的同人音依旧精彩
C82非东方同人音乐扫雷
『天神乱漫』、『の一ぶる☆わーくす』的缔造者
良心萌系厂商ゆずソフト大回顾
审视妹控们期盼已久的精神粮食
饱受争议的“穹妹”后继者『妹之形』
黄金时代的史诗篇章
再看『剑风传奇』
京都动画年度热番解密与延伸阅读
从『冰果』论日本推理的“轻化”
4 兔女郎版逢坂大河 超诱惑全身纸模
3 中国原创同人海报x2 『偶像大师』海报x1『冰果』海报x1
四种赠品大奉送！
2 精美金属徽章三款
『冰果』、『刀剑神域』、东方Project之博丽灵梦
FATE ZERO 主题
1 高质量大尺寸清洁布，擦眼镜擦手机擦屏幕以及事后擦拭等各种用途！

型月十周年纪念企划 X2

二次元狂热 × 二次元画刊 强强联合

11 月初全国上市!

定价：39.8 元

型月嘉年华

TYPE-MOON十周年纪念,型月饭收藏最佳选择

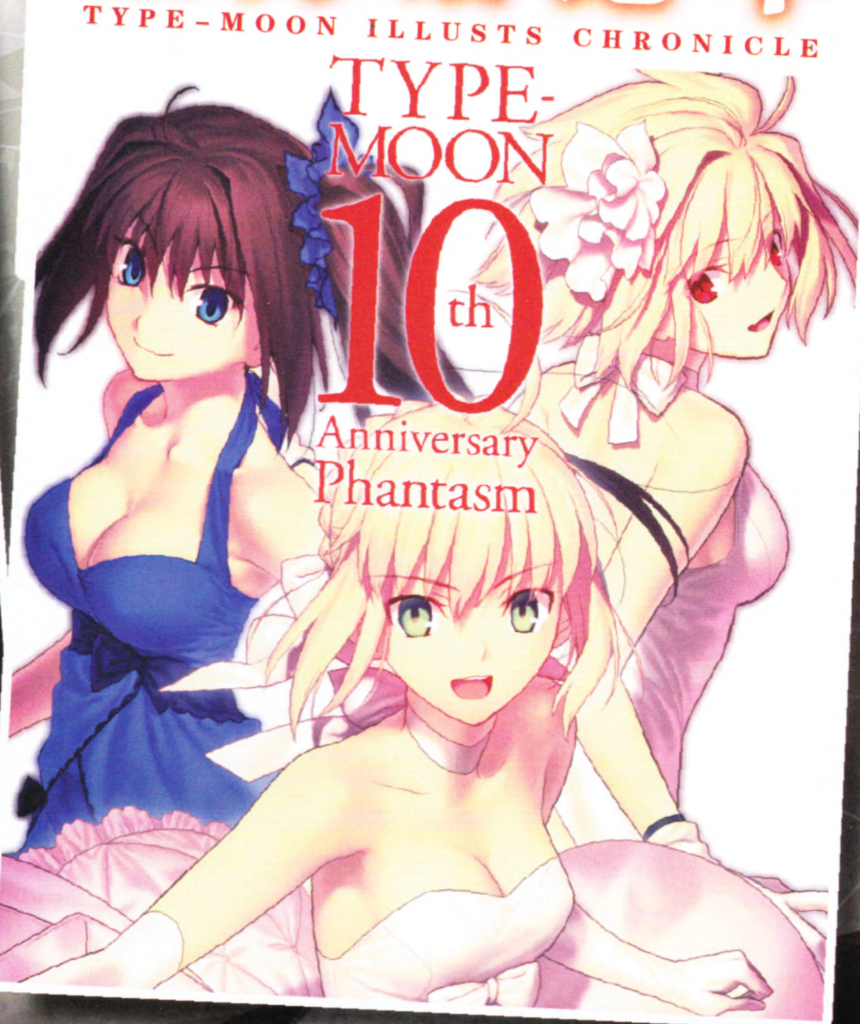


定价：39.8 元

TYPE-MOON 十周年纪念画集

型月绘纪年

TYPE-MOON ILLUSTS CHRONICLE



『月姬』、『Fate』、『空之境界』、『魔法使之夜』全作品总结算!

TYPE-MOON 最新版年表
TYPE-MOON 全体制作人员齐聚一堂
奈须蘑菇、武内崇、虚渊玄畅谈型月的十年
奈须蘑菇的十周年 Q&A
历年愚人节活动发表作品巡礼
新作陆续到来! TYPE-MOON 未来 10 年展望
『魔法使之箱』网络征集出的 TYPE-MOON 捏他用语辞典完整披露

十年型月，十年绘
百万亚瑟，百万姬

一本囊括 TYPE-MOON 十年来绘画艺术经典的纪念画集，记录型月崛起的原点，同时也是型月下一个辉煌十年的起点。

二次元狂热

2012 年 10 月号 / 总第 48 期



本期封面作者：木子翔
本期封底作者：维缇娜

二次元狂热工作室制作
发行热线：(010)64484866
官方博客：http://blog.sina.com.cn/jediliao
官方微博：http://e.weibo.com/2dmania
联系信箱：jediliao@gmail.com
通信地址：北京市 100086 信箱 82 分箱
（收件人：邮购部）邮编：100086
出版日期：每月 5 日（2008 年 9 月创）
零售价 :25 元
电子版请用 IPAD 在 Appstore 搜索 "二次元狂热"

征集同人社团宣传合作

《二次元狂热》长期招募有爱的优秀同人社团进行宣传和各种资源交换的合作，包括插图、封面封底、海报以及 Demo 光盘收录等，有兴趣宣传自己作品的主催或者作者请与我们联系！

二次元狂热 版权相关声明

征稿启事

欢迎对某种萌文化、某工口游戏（冷门精品优先）或工口游戏公司有爱能写文懂日语能查资料的二次元狂热者们联系我们，共同为《二次元狂热》出力~



光盘目录

【视频欣赏】
NICO 动画月月报 9 月号视频
GALGAME 新作介绍视频
剑风传奇剧场版 黄金时代篇 1：霸王之卵

【同人游戏精选】
『幻想郷泰戦』
『東方吸闘紀　体験版 3』
『双子魔法組曲　体験版』
『天壌のテンペスト　体験版』
『古明地さとりの情操教育』
『レミリア 3D アクション（仮）』
『迷走ポタージュ　なべしき』
『幻想の輪舞』
『QB Shooting』『幻想郷泰戦』
『東方吸闘紀　体験版 3』
『双子魔法組曲　体験版』
『天壌のテンペスト　体験版』
『古明地さとりの情操教育』
『レミリア 3D アクション（仮）』
『迷走ポタージュ　なべしき』
『幻想の輪舞』
『QP Shooting』

【音乐欣赏】
C82 东方非同人音乐精选
『妹之形』OST

Contents 2012.10

河蟹子の相谈室

电子回函请发：Jediliao@Gmail.com


▲图 KD

最近一个月，因为某些事件全国各地都不太平，对于阿宅们来说大概更是一波未平一波又起。像受灾最严重的成都，青岛等地敬礼！不知道各位童鞋们中有没有受害者，或者有没有因此而受到周围弹劾的娃。还好帝都各类反应都不算太强烈，因此编辑部也一直挺太平，某人上班路上依然一直玩着游戏机，某人也依旧在外面听新番歌曲，只不过某位童鞋家住大使馆周围，上下班多次被游行队伍阻断就比较惨了……但不论如何，大家在这种时候一定要保持冷静和平常心，还是将自己的精力关注到自己喜欢的东西上比较有价值呢。



49 期封面作者：obiwan&xin，“萌姬看板娘小萌 & 小茉”（萌姬联盟出品）
49 期封底作者：唯（出自《迹》，二维镜像出品）

[更正启示]

许多读者应该已经发现了，46 期『戏画作品大系之“BALDR 系列”全回顾』一文中，『BALDR SKY DIVE1』与『BALDR SKY DIVE2』的“DIVE”一词全都误成“DIVA”。这是一起 Ctrl+H 的悲剧……

47 期『FLAT 社“新”作『-atled-』的前世今生』一文中 66 页，有一句“她（逢瑠）知道青叶就是自己的表姐”。实际上逢瑠与青叶从辈分上来说是同辈，但由于现实里青叶比逢瑠年纪大，两人也的确像姐妹一样相处，于是笔者就顺势手滑了……感谢贴吧里的“骑士姬的家具”同学挑错提醒哦～

ID：paphos 男：17 岁
From：广东深圳

希望每期都有脚本师和动画介绍。不过这期副标题是怎么了？好孩子做事要善始善终呢，水无月，文月，叶月什么的多无趣啊！请继续那么意义不明又帅气的副标题啊！我一直以向非宅同学们炫耀二次元狂热的中二副标题为高中生活的一大乐趣啊！

话说回来，这期的游戏研究很好，我也有同感。

我一直以“XX 描写不过是作品中的一个元素罢了”为借口，说无所谓什么的。但这『魔法使之夜』竟然无音无啪！明明『魔法使之夜』的小说里还有有珠桑的倾情演出的说！虽然明白奈须也许只是想之后再发售有音有啪的来捞一笔，但看着这绝美的人设却不给啪，还有些压力……

：明明寄到我们的新地址，却是里面却是一张 6 月号的回函……真是奇怪的感觉～

水无月文月叶月之类的其实都是“大人的事情”所致啦，大家看看也就习惯了，而且装逼起来也还可以嘛。话说如果我们真为你贡献了一大乐趣那真是功德无量，不过，咱们以前的副标题都是啥啊？

关于对工口游戏的啪啪啪的态度问题，很多同学都是像这样傲娇的呢，我懂。而『魔夜』嘛，如果换做别的厂商，先出全年龄再出 18X 已经成了定式，可放到蘑菇的身上可能还真不受用呢。各位想有声有啪的同学还是

[特别福利]

本期 2DM 就是 48 期，正式达成 4 周年了哦～为了感谢读者童鞋们多年来对我们支持，本期特别举办一个小小的抽奖活动。只要大家在本期回函（纸质回函与电子回函皆可，电子回函的样板文件请在本期光盘里找）中写上一些在四周年之际想对 2DM 说的话，就有机会获得一款『我的朋友很少』中人气金发巨乳妹柏崎星奈的 PVC 手办（由 e2046 提供）哟！欢迎大家积极参与～（来信请附上详细的通信地址，真名，电话）





脑内妄想一下凑合凑合吧。(无责任)至于脚本师和动画介绍，其实这几期大家已经看得到内容有明显增加啦……

ID：青椒五连斩
E-mail:plu_fdn@126.com

编辑部的同学你们还活着吗～河蟹子还好吗～？一个月已经过半了为什么还不见『二次元狂热』？推广推出问题了还是真的被河蟹了啊＝＝本来看到上期公告还以为已经安全了呢，而且这期杂志预告出来很久了，内容也很期待的说……求生存确认～

：果然还是出现这样的 Mail 了呢。各位拿到这期的时候上期也一定早就上市了吧(废话)。上期悲剧的主要原因还是撸管巾第一批出现瑕疵，为了保证质量返工重做导致上市晚了。不过这一晚可能会对这期也造成比较小的影响，我们会尽快回复正常出刊时间的，多些大家关心了～话说咱们都是遵纪守法的好公民，怎么可能会被河蟹嘛！

ID：神哥哥 男 20
From：天津

你们是怎么想的你们！好好的阿宅不做，好好的屌丝不做，竟然做起痛车教程！这让同胞何等咬牙切齿！以前的痛自行车多好，就算屌丝也能自己动手丰衣足食，可痛车要怎么办，你们是逼我等犯罪么！话说回来那辆『罪恶王冠』的痛车真心棒，求摸胸摸臀（喂……

：……痛车专题果然“反响热烈”。看看痛车我们也可以赏心悦目嘛，顺便屌丝也能做做美梦，流流口水，勉励一下自己呀。(说给自己听的)文章原题本是“瞻仰宅圈高富帅”，其实也在向大家报告咱们天朝高富帅阿宅的生存状况哦～(被揍。不过说起文章介绍的痛车，我觉得『天元突破』那一辆也很可口啦……

ID：Phlus 男 19
From：天津

C82 扫本已经扫到虚脱了。之前完蛋了的国王说得很好，扫雷这种事就是得需要积累，对于没有积蓄的小辈来说，每到 CM 扫本重体力活干起来可真是吃不消。而且就算做到每个发布帖子都点进去看，往往还是会漏掉一些好本子，之后才后悔莫及。所以，2DM 和画刊的扫雷推荐或是圣战百绘卷还是很有必要的！于是扫雷还没到吗！(敲碗

：看看，这期就有扫雷专题啦。貌似国玉大大交稿前 48 小时没睡觉，交完稿睡死 24 小时，果然是重体力劳动 233。对了，C82 的圣战百绘卷可能因为我们的精力问题暂时不做了，国玉大大在稿子里也有说明，所以需要看扫雷文的童鞋们就别错过本期和下一期画刊啦～

【户外巾的多种用法】

9 月号赠送的多用途巾大家都用上了吗？如果不明白用法的，可以看下包装背后的方法，其实超简单的哟！

首先：将户外巾套进头里，把多出的部分翻到后脑勺。
然后把多出的部分塞进去就变成帽子了！口罩就直接套在脸上就行。



当然也有读者直接在微博上问怎么“用”……河蟹子想严肃地说，其实下面这个图是用来拿着瓶子什么的防滑的教学！至于说对着使徒和初号机没感觉，同学你不会找个电脑嘛！





接下来是福利和瞎眼时间：

@ishmael-- 银河铁道工业设计局 --：# 不科学的围巾穿戴 # 突发奇想竟然还真的可以实现 XD《二次元狂热》送的围巾还可以这样「穿」哦～(好吧我就是贫乳怎样 TAT) 正面反面都超喜欢的说～～其实本来想要初号机的来着 ○○ 可是使徒的大萌最终还是入了使徒的～～

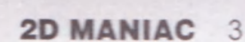






◀然后受 @ishmael-- 银河铁道工业设计局 -- 妹子的启发，编辑部的一位少年勇敢地尝试了一下，发现柔韧性真的很好……嗯，编辑部的少女们顿时就眼瞎了。

▼另外微博上一位叫“洗只狼果冻君”的同学也展示了下销魂的腋毛：“跟风，果断胸围 85 以上的不要试啊，谁试谁知道。我这个一次就变不回去了。”



Real Onion News in 3D World

蛋疼囧新闻

文 / 小黑　责编 / Jedi



西尾维新“物语系列”最新作『凭物语』正式发行！

自从『化物语』、『刀语』动画化并取得辉煌成就之后，坐上轻小说巨匠之座的西尾维新以及其作品的动向便成为阿宅们关注的新焦点，而随着『伪物语』动画版的圆满结束，西尾的人气也达到了又一个高潮。今年，讲谈社联合 aniplex 和 NBGI 企划了“西尾维新祭 2012”，共同举行了多种 FANS 向活动，并贩卖了多种周边。而企划的最后一个项目便是 FANS 期待已久的“物语系列”最新刊『凭物语』的发售！

『凭物语』初次公开已是去年年底『恋物语』发售时的事了，经过近一年的等待，这部新作号称“100% 面向终结的小说”终于在 2012 年 9 月 28 日与我们见面。小说封面和插画依旧是由台湾画师 VOFAN 包办，本次的封面上的人物是在『伪物语』动画版中已经登场的式神童女——斧乃木余接。这名角色在后来的小说『鬼物语』和『倾物语』中也作为重要角色登场，并成为主角“垃圾君”的“后宫候补之一”。作品标题中的“凭”字即指“凭藻神”，亦是斧乃木余接这样的怪异。因此她将在『凭物语』中成为关键人物。





偶像大师系列新动画，竟然是四格改编？

9 月 23 日举行的东京电玩展上，公布了一条让广大偶像大师粉丝狂喜乱舞的消息，那就是偶像大师系列衍生作品『ぷちます！－PETIT IDOLM@STER－』即将动画化。

在『電撃マオウ』上连载的四格漫画『ぷちます！－PETIT IDOLM@STER－』是『偶像大师』系列的衍生 Q 版作品。该作品从 2008 年 9 月开始连载，描述的是与偶像们长得非常像的谜样生物与 765PRO 的偶像们的卖萌日常。该作品之前已经推出过广播剧 CD，第一卷在 2011 年 4 月 27 日发售。从漫画到广播剧再到宣布动画化，『ぷちます！』这部衍生作品的动画化之路异常的顺溜。不过在发稿前为止，还未公布具体形式。是 TV？还是 OVA？还请大家留意本刊今后的报道。





藤真拓哉画集发售，萝莉盛宴肉色天堂

近年来藤真拓哉这个名字越来越频繁地出现在广大死宅的视线里，擅长画萌系萝莉的这位画师，于近日发售了自己的新画集。这本画集以藤真近期担当的两部漫画『魔法少女奈叶 ViVid』、『DOG DAYS』插页彩图以及版权绘为主，加上之前与不同作品进行联动企划的 GUEST 绘、卡牌游戏原创图，构筑成了这本充满了肉色的画集『ViVidgirls』。

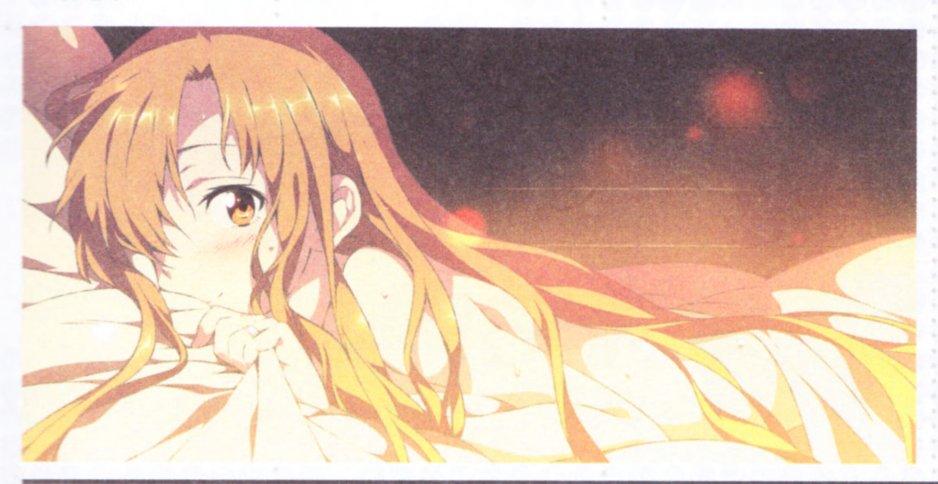
画集中不仅有粉嫩粉嫩的萝莉娇躯，还有性感御姐的火辣双球。华丽的洋服中，细节部分的处理很好地展现了藤真拓哉的独特美学。



>>官方动画推动同人爆发！？亚丝娜小薄本数量登榜！

『加速世界』作者川原砾连载多年的本气之作『刀剑神域』在动画化之后，由于动画高品质制作而广受好评。作品中的女主角，剑士亚丝娜在观众全体中获得了极高的人气，四处可见“亚丝娜真是个好妹子”的评价。本次C82无数社团都选择了刀剑神域……准确的说是选择了亚丝娜作为题材，这种势头甚至超过了京都动画的热番『冰果』。

而在动画第10话讲述了男女主人公两人结婚买房过上平稳生活的情节，其中出现了明显的“事后场景”令一般观众们浮想联翩，而原作FANS则认为意犹未尽。以此为契机亚丝娜的小薄本数量在9月激增，在某同人志排行榜上赫然写着第一位亚丝娜，第二位亚丝娜，第三位也是亚丝娜，让人瞠目结舌。日本虎之穴秋叶原店的同人志专场，甚至摆出了一项专以亚丝娜为题的同人志排行榜，而本期同人志扫雷中介绍的作品亦有登榜，大家不要错过哦~





>>魄力十足，高40厘米全装甲奈叶即将发售

在刚刚举行的“2012夏HOBBY MAKER合同商品展示会”上，一款魔炮死忠们期待已久的PVC公布了上色版样品，并公布了上市时间。

这款由FREEing推出的“魔法战记奈叶Force 1/8 高町奈叶 CW-AEC00X Fortress & CW-AEC02X Strike Cannon”（正式名字真长）展现的是『魔法战记奈叶Force』中25岁的高町奈叶装备上CW-AEC00X Fortress以及CW-AEC02X Strike Cannon的战斗姿态。在全装备装着时，能有40厘米高，配上在本体周围扩散开来的浮游炮与浮游盾，显得魄力十足。

此PVC将在2013年3月发售，售价为18800日元，从面相和装备细节的还原度来看都是值得入手的佳品，有爱的粉丝们切勿错过。



>>大手画师齐绘，iPhone5萌外壳发售大手画师齐绘，iPhone5萌外壳发售

虽然iPhone5以其傲人的长度举世瞩目，但11区的商家依然对其发售满怀热情。这不，名店虎之穴就此召集总计108名知名画师，制作了多达197种的痛外壳，摆满了货架。

名画师阵包括有赤賀博隆、有葉、池上茜、石恵、兎塚エイジ、大槍葦人、上乃龍也、karory、しけー、そりむらようじ、たかやKi、たくみなむち、トモセシュンサク、七尾奈留、ひょころー、藤真拓哉、むにゅう、深崎暮人、憂姫はぐれ等一线画师。绘制出来的痛外壳也各种各样，有萌度甚高的“萌外壳”，也有耻度甚高的“耻外壳”。这对于喜爱画师的死宅想必是值得收藏的佳品。





欢迎来到现代魔女花园！

风车社十周年纪念第二弹『Witch ☆ Graden』

■文/如月千华 ■责编/jedi ■美编/orangeo

INFO

游戏名：ウィッチズ☆ガーデン　暂译：魔女花园

公司：ういんどみる Oasis

原画：こ～ちゃ，成瀬未亜（仲西みあ）(SD 原画)

剧本：高嶋栄二，保住圭

音乐：Elements Garden , Ecnemuse

发售日：2012 年 11 月 30 日

1 STORY

故事的舞台是现代日本的一个主题公园式的观光都市——风城市。四周被城墙所包围的城市洋溢着中世幻想和西洋风情，随处可见魔女和骑士装扮的人——他们用特殊的技术再现了幻想中的剑和魔法，并扮演着都市中接受旅客瞩目和称赞的角色（Avatar）。

春天，待人真诚做事认真的主人公有马洋辅转学到这座城市里唯一的学校——私立风城学院，在这里，迎接他的是三位“魔女”和一位“骑士”。于是，在如此奇妙的坏境中，他开始了参杂着各种丰富活动的，令人心潮澎湃的崭新生活。

2 CHARACTER

緋宮あやり

Hinomiya Ayari

CV：日山紅莉栖

Profile

身高：152cm
体重：45KG
三围：88（E）-57-87
血型：AB
生日：10 月 31 日
所属：风城学园 1 年 A 组

主人公洋辅来到这座城市邂逅的第一个“魔女”，与洋辅住在同一屋檐下，同时也是洋辅的同班同学。她性格天真开朗，行事悠闲自得，像一只软绵绵的小猫一般。感受性和好奇心比一般人都强，表情也很丰富，好像对任何事都乐在其中。虽然平时不说话看起来是个典雅的美女，可由于对外界刺激反应强烈，对一些鸡毛蒜皮的事情也会表现出惊讶或惊喜，表现有些一惊一乍的。结识洋辅后很快就与他亲近起来，总是喜欢跟在洋辅身后。

3 COMMENT

去年的『Hyper→Highspeed→Genius』打了一场漂亮的翻身仗，得到了至今公司最高评价之后，风车社在今年年初突然公布了两部 10 周年纪念作。或许当时不少玩家都在期待风车社能延续 HHG 的成功，不过对风车社熟悉的 FANS 应该知道，『HHG』是一个由外注做主的游击战的产物，并非能够轻易复制，而果不其然，纪念作第一弹『神が



洋辅结识的第二个“魔女”，是一个外表沉着冷静，严肃认真，酝酿出凛然气质的大小姐。由于出身自风城市有名的家族，加上外貌出众，小小年纪就已经是知名人士。她成绩优异品行端正，被选为新生代表和班级委员，属于由于太过优秀周围都不太敢靠近的高岭之花。她对自己的Avatar身份感到自豪，即便在学校也从来不会在眼睛和头发等魔女装扮的细节上偷懒，平时也会注意在吃饭时不吃太多以保持现在的体型。

羽多野莉々子
Hatano Ririko
CV:さくらはづき
Profile
身高：146cm
体重：41KG
三围：77（AA）-54-76
血型：O
生日：12月6日
所属：风城学园3年A组

洋辅等人的学姐，风城学园3年级生，隶属风城骑士团的“骑士”。对于洋辅来说，她是年长的青梅竹马，好比姐姐一般的存在。虽然身材娇小，但却做事踏实，很喜欢照顾他人，被周围看做“大家的妈妈”。由于胸襟宽广，为人诚实，所有人的敬佩和依赖。虽然剑术出众，但她并非是那种使用男性用语的大大咧咧的少女，相反是相当注重自己的女孩子身份。

她是在英国出生的海归少女，由于是通过时代剧学习的日语，所以说话偏古风。



洋辅遭遇到的第三位“魔女”，有如天使一般温柔纯洁的学姐。她是一个性格平和的大姐姐，对人亲切，做事严谨，脸上时刻都挂着温柔的笑容。不过她并非只是做事慢吞吞和思维迟钝，而是懂得深思熟虑，因此受到学校老师的青睐，经常被拜托各种工作。相对她清纯的性格，那充满肉感的丰满的身体也吸引了大量的视线，拥有女主角中最高的身高和最大的胸围，可她对此并没有自觉，时不时无意识地做出强调自己体型的动作，让人“困扰”不已。



总是与水澄形影不离的少女。自称是水澄的“魔法杖”的她虽然在学校中被当做“2年级”生看待，可实际上并不是在校学生。由于总是面无表情，没人知道她心里在想什么，在众人中间担任地是冷静地毒舌吐槽役，对任何人都口不遮拦，对任何情况都置身事外。把水澄当做世界的中心，而对周围的人表露出明显的警戒心。由于态度太恶劣而常常被水澄训斥。

在各种日方杂志的介绍中，她总是与水澄绑定在一起介绍，按照风车社的尿性，估计她便是为了惯例的3P戏做的“准备”。

かりクロスハート！』的平庸立刻让人失望不已。于是大家的目光很快就放在了第二弹『ウィッチズ☆ガーデン』身上。需要瞩目的是，这款新作打着“oasis”的标签，这意味着是将是风车社自『祝福之钟』时隔3年的本气之作。作品企划，监督和原画都由头牌画师兼创社元老こ-ちゃ出任，这样一来尽管剧本写手（参与了『神がかりクロスハート！』的两人）的选择让人不是很放心，也不至于作品整体走得太远。

说本作特色，官方在各处宣传中也反复强调了两个卖点：一是游戏独创的世界观。类似于魔法的不可思议力量等幻想要素几乎是风车社作品不可或缺的，而这次制作者似乎是想用SF的形式来体现该要素。这样一个存在于当代社会中心的世外桃源的确给人留下新颖之感，能否体现出与普通的魔法学院系作品的区别还得看写手是否给力了。第二，一向善于优化立绘表现的风车社这次更投入了一种名叫E-mote的新系统——其实就是能让立绘动起来。动态立绘在这几年算是比较流行的新奇玩意儿，但至今只有大厂和家用机游戏采用过，风车社敢于出此招也算是大胆尝试。从官网目前放出视频来看，不得不说这E-mote还真和现有动态立绘不是同类系统，像是多重FLASH的组合与叠加应用，尽管动作不是很圆滑，但连很多细节都动了起来这是以往的作品没做到的。总的来说，或许即便こ-ちゃ亲自领军，这款“魔女花园”也不见得能超越『HHG』，但是FANS并不会因此而放弃它。毕竟该作还是让我们感觉到了公司求新求变的意识，更何况它能达到与『祝福之钟』同等级别还是问题不大的。▲

樱花，盛开了。

■文 / 连根塞 ■责编 / 如月千华、jedi ■美编 /ASKI

sister

名称	さくら、咲きました。（樱花，盛开了。）
公司	Sorahane
剧本	小野楽園、砥石大樹、ポチくん、甲二、五十嵐十六、昼王
原画	秋月つかさ、腹ペ娘
发售日期	2012 年 8 月 24 日
画面	9
剧情	7.5
音乐	8
体会	7.5
其他	7.5

作为新锐公司 Sorahane 的第二作，清新的音画效果仍然让人眼前一亮，在音画阵容依旧维持前作的情况下，6 条线分配给了 6 个剧本家，数个底细不明，导致整体作品统合性没有前作『AQUA』强，整体想要表达的超然的人生观没有贯彻到底，是缺点和优点同样突出的一作。



音乐和画面

Pictures and music

本作从头至尾漫天飘舞的樱花和治愈的音乐非常值得称道，也是本作受到一致好评的地方。秋月つかさ的靓丽的原画自『AQUA』开始就吸引了不少玩家的瞩目，虽然有时候她笔下的人物存在“五官拼在一起就感觉诡异”的违和感，但华丽的上色和很有讲究的构图弥补了些许不满，而更重要的是本作的背景实在华丽到让人无话可说。相对于前作那一片蔚蓝的色调，本次弥漫着樱花的色彩，配上樱花飘落的特效让观赏者在阅读过程中能感受到作品满溢着的春天活力，可以说作中随便找出一张图都可以当做电脑的壁纸。音乐方面笔者最推荐『Forget to prime-Piano Solo-』『やまない雨』两首 BGM，两首 OP 评价褒贬不一，个人觉得 OP1『Forget to prime』的表现还是不错的，ED『春と奇跡』和主题相合，在每条线的最后，歌颂着青春的微不足道小小奇迹。



剧情和角色

Characters and plots

2238 年，由于科技高度发达，一般人拥有不老不死的“永远”，很少有人从未思考过生命的意义。学校中游泳部被废除，男主角新庄翼平凡的生活产生了变化。在青梅竹马的つばめ的劝诱下加入了“探求生活的活力”的奇怪社团“生活部”，结识了看起来很冷淡其实温柔善良的标准美少女乌丸都以及她极度害羞的妹妹凑，舌尖嘴利的变态后辈凑美羽，性骚扰爱好者的暴走部长白鹰すみれ，顶着钻头金发的学生会长天使突拔濑利华……生活部千奇百怪的活动让每一天都变得充满活力。但神秘少女さくら则称“永远”的主角们是可怜的，而随之到来的陨石坠落的预告更改变了这份“永远”的和平……

故事的结构锁环环相扣，表线由乌丸都、凑美羽、春野つばめ三条线组成。乌丸姐妹被选入宇宙移民计划，幸存者必须开始思考活着和死去哪一方更幸福。凑美羽的体质无法成为“永远”而被家人孤立，因此过于坦然的接受毁灭的未来，但经过成长的她不再因痛苦而逃避

“生命”，在灾难到来之时依然展示着生命最后的尊严。春野つばめ线，讲述了留下来面对灾害的人们，对未来的美好愿望。

三线完结之后场面一转，本作中最为重要的さくら篇开启，突然告诉玩家这场陨石灾难其实是さくら给人类准备的一个谎言，目的是为了让人们在大难临头之前好好想想生命的价值到底是什么……这条以回忆为主路线，揭露了さくら与生活部部长すみれ是一对姐妹，以及她们作为实验道具经历的悲惨过去。寻求终结的さくら和想要制造幸福回忆的すみれ，两人因为见解不同，分开去寻找各自的答案，这也是故事的主题和矛盾。其后尽管生活部部长长年年轮换，但快乐的日子一直持续。时间一转眼间过去了二百五十年，曾经的宇宙船归来，与都重逢之后，大家带着美好的回忆，每一天都是地球诞生以来最喧闹的日子。“永远”快乐地活下去，是他们对生命最高的尊敬。

至此，さくら篇结束，从某种意义上故事在这里就可以画上句号。其后开启里线——即奏，濑利华线，以及白鹰すみれ线——在这些路线里，乌丸姐妹也没被送到宇宙，故事内容更多意义上是一些补充和善后，

在这里只提一下最终 BOSS すみれ线：这条线中揭露了宇宙移民计划其实是要让“永远”的技术消失。而すみれ克服了过去阴影，封印了一百年的青春重新流动……一直害怕成长的白鹰姐妹，在这里向大家做出了交代：妹妹渐渐开始接受他人，融入周围的生活；而姐姐面对子女无法继承“永远”的现实，仍然决定生下孩子，并见证她们“短暂”生命的美好。

表线つばめ经历长久的时间和都的重逢是对“生”的肯定。里线白鹰姐妹克服离别的恐惧做出改变是对“死”的承认。两线互为表里，难分高下。



感想与其他 Impressions and other

本作剧本上存在的问题，除了严重吃书现象，以及没有让思想深刻到位的这些“技术缺陷”，笔者感觉更重要的是这一作想要表达的思想过于简单而超然，和初期提出的状似非常深刻内涵的设定搭不上。本作想要表达的对生命的尊重并不是在有限的生命中去努力奋斗达成理想，而意在歌颂“生命的瞬间美”。故事发生在春天，被樱花海包围着的少男少女们没有远



大的理想，也没有背负世界的命运，仅仅是简单而快乐地探求着生活的活力。一般的励志剧都走着年轻气盛→经历苦难→跨越苦难→成熟懂事这个过程，而这一作要么是さくら、美羽对于苦难的逆来顺受，要么是陨石没砸中地球乌丸姐妹被坑这种虚惊一场。没有主角们真正流下血泪跨越苦难的成就感，主角组太超然，完全贯彻“喧闹的活力”。自然会让读者有一种被玩弄的感觉，也是这一作恶评的主要缺口。

剧本从头到尾大大小小的吃书唯独没有改变さくら回忆中的少女三条诗乃的死和美羽不是“永远”两个事实。这两个角色站在消极一面面对生命，剧本极力渲染着她们经历痛苦之后的超然。すみれ和つばめ两代生活部部长站在光的一面歌颂生命的美好，这两个角色必不可少地站在暗的一面用死亡表达对生命的尊重。笔者认为，这一作喧闹之中隐藏着强烈的反励志精神，“享受瞬间的美”正是其诠释之一。从积极的方面来看，作者并不是让我们对生死哪一方更加幸福的这个问题做一个解答，而是让我们跳出这个问题，去体会“活着”这件事本身带来的幸福。







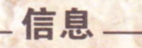


总结 Summary

本作尽管有诸多不足，仍不能掩盖这一作如标题所示的炫目的生命的活力。人生如同满开的樱花一样短暂而美丽，即使下一秒腐朽，只要现在我们闪耀在世界上，过着不后悔而幸福的每一天，生命的长短又有什么区别呢？把每一天当成从地球诞生之时起最喧闹的日子，去探求“生命的活力”吧。▲

风牙龙装备猎人萌气出击！你能抵挡吗？

■责编 / 如月千华、jedi ■美编 /ASKI





信息

风牙龙装备猎人
售价：RMB 889.95
产品编号：PF6984
系列：魔物猎人
高度：16.00 cm
重量：0.88 kg
部件数量：5 件
涂装完成品版本：http://www.e2046.com/product/15653
GK 版本：http://www.e2046.com/product/15520

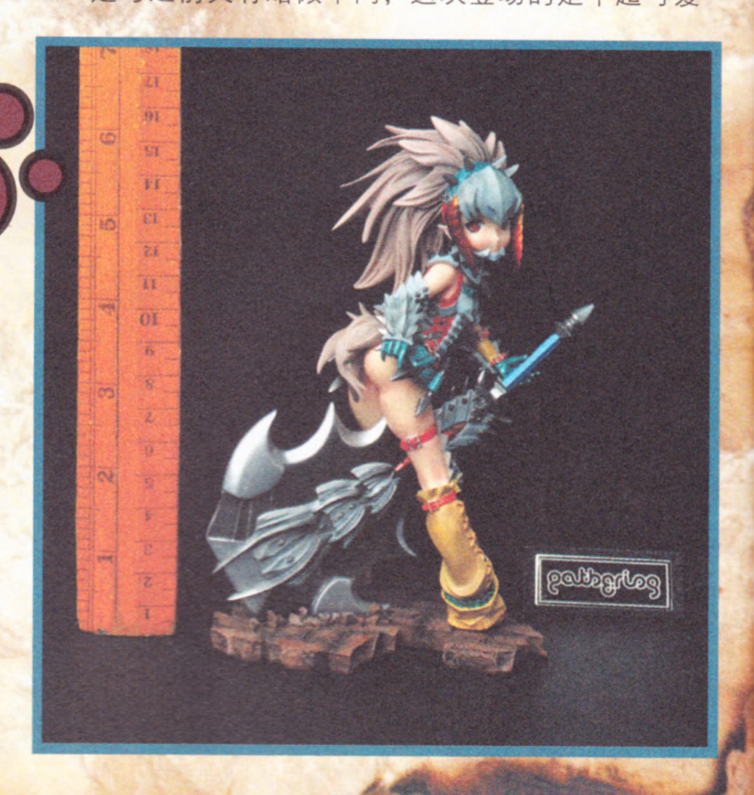
起步于家用机并通过掌机发扬光大的『怪物猎人』现在早已贵为殿堂级游戏了，所以周边向来备受欢迎。近期 Gathering 相继推出多款装备猎人树脂手办完成品后反应热烈，受到玩家们一致好评！经过前面三款怪物猎人的介绍，相信读者们对这款热门游戏『魔物猎人』也都有了一定的了解，这些个猎人妹纸也都确实是个个造型动感，精美无比，真实再现游戏里人物立体化逼真形象。

紧随猎人们脚步，风牙龙装备猎人现在也登场了！再为猎人系列手办增添一新成员，又一次掀起猎人风潮！如果各位读者对那些丰胸美臀，丝袜低胸的众多日系感觉到视觉疲劳的话，可以考虑在美丽女性中赋予力量的这类风格。而本月这款力量与萌气并存的风牙龙装备猎人则最受瞩目了！

此次猎人一如既往是以女性猎人为原型，但是与之前又有略微不同，这次登场的是个超可爱













的萌妹纸！精短的麒麟装穿在身上，一把巨大的斧头当马骑（呃，第一反应~~），这该不会就是传说中的斩击斧吧？（貌似又是风牙大剑？真心求鉴定~）这个造型相对于之前的开弓射箭以及手持利刃展开架势的其他猎人来说，是缺乏了点气势，那把巨大华丽武器正就这样被骑着，一时间让人想起小魔女拿扫帚的起飞姿势，有同感的请举手（喂喂~），好吧，小编承认，这个造型第一眼看到就被她萌翻了，真心精美可爱！

作品造型萌气十足，人物与战斧衔接极为自然，活泼生动地把动作活灵灵地展现在大家眼前，完全没有扭捏感。这款手办显得尤为生动传神！有些迷糊冒失的天然呆，却不失灵活朝气，让作品备具特色！或许我们不应该单单看她娇小可爱，她可是挥舞着巨大武器与龙作战的猎人哦！力量绝对不容小觑！

在细节与涂装上，肌肤质感与盔甲轮廓都有出色刻画出来，特以甲胄之涂装所带出的金属光泽效果处理得最为理想。武器方面，战斧造型巨大，不论细节或展示效果都表现得非常不错，虽然战斧显得势大力沉，但是握在这位可爱的小猎人手上是什么效果确实呢？你看她火焰般眼睛炯炯有神，看似漫不经心实则毫无畏惧，也许会有让你感到意外吃惊的具有杀气也未必可知！

在欣赏这款手办时，是否已经回想起在游戏里不断消灭阻挡前方的巨龙怪兽，勇闯各种难关的激情了呢？▲

微笑动画月报

ATTENTION DVD
收录在光盘中
请对照观看
Check And Play！

▲视频编号使用方法：
在浏览器中输入以下网址，然后把 sm 开头的编号复制到最后斜杠后即可（需要注册登录）。
http://www.nicovideo.jp/watch/

■特约栏目主持 / 逆来顺受星人
■责编 / 如月千华、jedi
■美编 /ASKI

在码这一期的 nico 专题时，正好看到今年的 Anisama in Shanghai 因故推迟的消息，当然是因为那个众所周知的原因。都说音乐无国界，民间的文化交流不该被政治所左右；但现实中，这样的事情还是免不了会发生，让很多盼了许久终于找到一个机会看到自己喜欢的歌手、在现场听到经典动漫歌曲的人们感到无比失望。而且仔细想想，这次演唱会的取消给国内的演出主办方，以及日方的艺人和相关人员造成的损失，恐怕会影响到今后类似活动的举办。作为没有资格对国家和政治说三道四，无法改变和挽回这一切的普通人，我们也只能为自己的无力而叹息吧。

某星人最近在刷 nico 的时候也在担心是否会看到很多针对政治的、令人不愉快的东西，不过事实证明自己有点多虑了。虽说 nico 也有着“新闻”和“政治”这样的板块，不过其中的动画基本进不了综合榜单，就算是有国内国际重大事件出现，nico 众还是更愿意关心十月新番有什么好看的动画，刷刷新的 V 家或者唱见的曲子之类的。如此出乎意料的照常运转其实能很好地反映出当下的日本年轻人面对此类新闻的普遍心态，他们更在乎的是当下的生活娱乐，追求的不过是自己喜爱的事物而已。

或许很多在阅读这本杂志的读者正面临着一种困境，别人会以政治为理由对自己的喜好嗤之以鼻。然而比起政治上的你死我活名利场的尔虞我诈，“喜爱”这种美好而纯粹的心情才是更值得守护的珍贵事物。人总是向往美好的东西的——图画、音乐、故事，还有令人赏心悦目的帅哥和萌妹，仅次而已。有些东西只会在我们追寻那些事物的路途上筑起障壁，而我们能做的不过是继续默默地喜爱着，相信这份“喜爱”能够化作一股力量，在高墙之上开启一扇文化交流的希望之窗。

【GUMI・鏡音リン】いーあるふぁんくらぶ【オリジナルPV】

番号：sm18623327 作者：みきとP

最近一个月以来，nico 上最令人感到欣慰的作品恐怕就是这首『いーあるふぁんくらぶ(1 2 Fan Club)』了。在两国关系日益紧张的这段时间，这首传达对中国向往之情的 Vocaloid 曲居然成了席卷 nico 的大热门。歌词是日文和中文混着写的，时不时还会冒出王力宏、周杰伦和张国荣这些大家耳熟能详的名字，虽然 Vocaloid 说不了标准的普通话，不过从奇怪的发音里分辨出那些中文词儿倒也挺有意思的。曲子的旋律轻快可爱，穿着唐装、戴着熊猫帽、吃着炒饭，还摆着中国功夫 Pose 的 GUMI 和 RIN 也颇讨人喜欢，满满的中国元素体现出作者みきとP对中华文化的憧憬。

这首歌也成为了近期的翻唱课题曲，当下最红的唱见搭档そらる和ろん的版本(sm18813526)自然是最出名的，不过这里更要重点介绍一下两位中国歌手カズマ和しずく的翻唱(sm18700719)。

虽说从唱功和完成度上并不算最佳，但两位的演绎在可爱度上绝对是一等一，更不用说中文词的发音了。这让人想起三年多前北京姑娘パンダ氏翻唱的中文版『紡唄 -つむぎうた-』，当时在日本听众中也造成了一定的轰动效应。看着这些“niconico 国际交流”的作品里那些类似“喜欢中国文化”、“中日友好”的弹幕，心头便会泛起一股暖意。“音乐超越国界”便是如此吧。





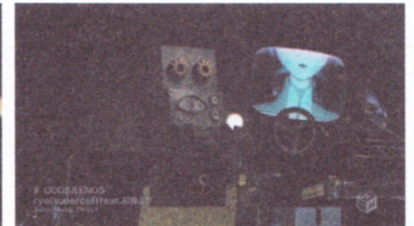
NICONICO

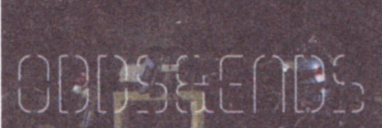
【初音ミク】ODDS & ENDS【Full Ver】

番号：sm18626305 作者：supercell

由 supercell 创作的主题曲『ODDS & ENDS』可以说是近期发售的 PSVita 音乐游戏『Project Diva-f』的卖点之一。作为 Vocaloid 圈子元老级的大神，ryo 这次带来的是一首"原点回归"——也就是以初音 MIKU 自身的口吻写就的歌曲。如今初音 MIKU 已经度过了自己的第五个生日，五年的历程在她的心底积淀下的复杂情感也是一言难尽，于是相比当年的"原点"作品，『ODDS & ENDS』所要传达的东西可谓五味杂陈。

有人说『ODDS & ENDS』描绘的其实是发生在 ryo 自己和 MIKU 之间的故事。在尝尽人间辛酸的无名作曲家失魂落魄之时，Vocaloid 便成为了他的力量，支持他实现自己的音乐梦想；然而在作曲家成功之时，却被公众指责是借着虚拟偶像的光出名，从而变得寂寞和厌倦。而这一切 MIKU 都看在眼里。或许只有 Vocaloid 才最能理解 P 主们的心情，无论如何都能不离不弃地陪伴在他们身边。作为陪伴着 V 家一路走来的听者，『ODDS & ENDS』的歌词也能触动心底最柔软的部分吧。

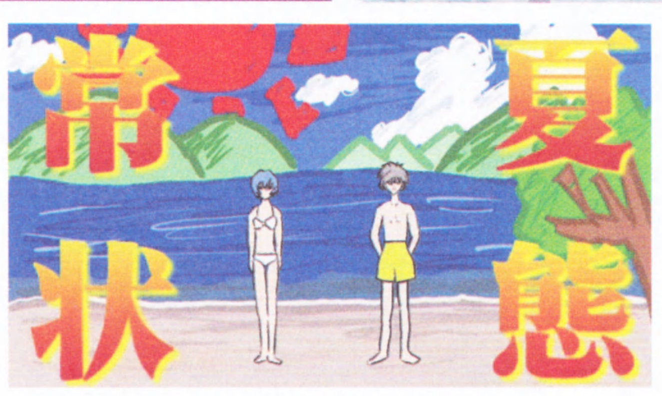


エヴァンゲリオンがさらにわかる動画：旧

番号：sm18769211 作者：ソラユニ P

前些日子在 nico 上特别火的一个动画，简单来说就是"14 分钟让你搞明白『EVA』讲了些啥"，作者用自己制作的几段"抽象派"3D 动画搭配旧 TV 版『EVA』的片段穿插组合，简明扼要又不失幽默地阐述了『EVA』世界观的诸多内容，包括"第一、二次冲击"，"黑之月白之月"、"莉莉丝"、"使徒"等重要概念，对众多正等待着『EVA』新剧场版续篇的观众来说是一个不错的复习材料。『EVA』这部上世纪 90 年代诞生的奇作对日本动漫的深远影响仍然延续至今，从这个简介性质的小动画的走红便能看出，日本二次元众对『EVA』的狂热丝毫没有退却，不得不说是一个奇迹呢。



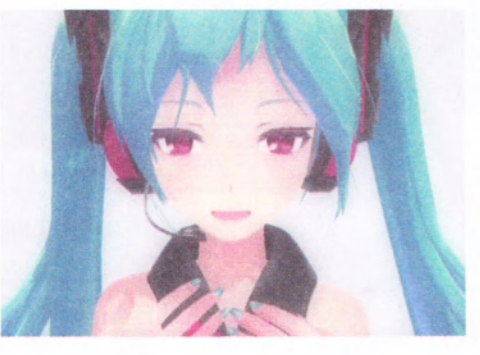



初音ミク 5th Anniversary Medley「あにみく!」

番号：sm18757513 作者：hinata、azuma 等 30 人

这是由 30 名投稿者共同参与的一个初音 MIKU 庆生企划，其中挑选了 16 首由初音 MIKU 演唱的 V 家名曲，并由各位 P 主为它们制作全新的动画，最终连成这样一个名为"あにみく！(Animiku!)"的 PV 串烧。每一个片段的制作水准都非常之高，特别是『ワールドイズマイン (World is Mine)』的那段精美的小 Anime 很见功力，其它的曲目也是或酷炫或华丽或搞笑各具特色，大家对 MIKU 的爱跃然在每一帧的影像之中。不过某星人比较在意的是，这里的选曲捏他曲的比例有点高，还带着不少略微工口的图片或是镜头。嗯，看来大家表达爱的方式还是颇特别的呢……








于是今回的 nico 专题就到这里，让我们祈愿一下世界和平……然后下期见（・x・）ノシ▲

蝶ノ在リ処

arcane753.

C82 非东方扫雷 同人音乐大作战

comiket music side

■ 文 / El Mirador
■ 责编 / 如月千华、jedi ■ 美编 /orangec

上次的东方扫雷不知道大家有没有消化不良呢（笑）。

笔者倒确实是愿意换换口味，所以这次是除去东方之外的同人碟专场，除去东方原曲调制限的话，发挥的空间更宽广了，但是与此同时也更加考验各位制作者的创作能力。但是由于本届魔王放流不给力，东方尚有大量好物未出，更别说魔王本来就不怎么关注的原创区，所以这次的扫雷中有不少档都是出自自抓人鬼千鹤大大之手。在这里，笔者发自肺腑的感谢她的许可使用与大力支持 m(__)m

那么，下面我们就来一张一张的细数这些碟子吧。

C82 MUSIC APPRECIATE
NON-TOUHOU PROJCT

01 love solfege-蓋然性進化論



love solfege 是一个自 2001 年就结成的独立音乐制作团体。本来是以在 COMIKET 等同人即卖会上来颁布自己作品的，但是后来也有一些商业碟子出现。代表与是オーギュスト棒，同样也是作曲担当，算是灵魂人物。LS 的风格是以古典为中心的，但是实际上来听的话也并不单纯的被它的风格所困，作曲思路非常宽广，从一张碟中得到完全不同的感觉。

比如这张封面有些怪异的『蓋然性進化論』。所谓“盖然性”，是“有可能但又不是必然的性质”。也就是说，它是以进化论的另一种发展可能性为主题的。如同那只狼的绿色瞳孔一样，整张碟弥漫着一种淡淡的异色味道。BK 中也不只狼一种生物，鸟类，爬行类，鱼类……黑白的素描线条栩栩如生的勾勒出这些动物们的千姿百态，仿佛他们都拥有智慧一般。

回归到曲子中，由于古典风格的影响，整体旋律也是走着 CLASSICAL 的调调，不像是平常的流行曲那么明亮和阳光。但是与本碟的整体风格倒是极其相衬，严肃而壮大。只有 TR.6 和 TR.7 两首风格稍显不同，都有一种海风的微咸味道，非常美妙。

这里要推荐一下 TR.5 与专辑同名的纯钢琴曲，正是 LS 那典型古典风格的最佳体现。而 TR.3 这首俄语曲，歌姬 Jenya 是正宗的俄罗斯人，为了完成自己 CV 的梦想而来到日本，不过她强大的爆发力让她在歌唱领域开了花，这次她仍然贡献出了非常具有气势的一枚曲子。骨子里是古典范的新式曲子，喜欢这种搭配的话不可错过。

C82 MUSIC APPRECIATE
NON-TOUHOU PROJCT

02 Queen of Wand - 明滅王女



Queen of Wand 是由作曲小狐丸和歌姬睦鬼组成的二人团体，而且从本碟开始该团体就正式突入第二期，而这第二期的首张专辑依然是最为拿手的西欧幻想风格。

应该说这张碟不仅是睦鬼表现自己唱功的机会，更是作曲小狐丸的个人秀。壮大风格的进行曲，歌特风格电子舞曲，安定的钢琴抒情曲还有元气活泼的爵士曲等等，多样的风格让他的才华得到极大的发挥。相对于这样颇具变化的编曲，睦鬼那安定的少女系声线则是专辑里唯一静态的东西。不过她的声线倒是相当耐听，所以各位并不用担心可能出现的疲劳问题。

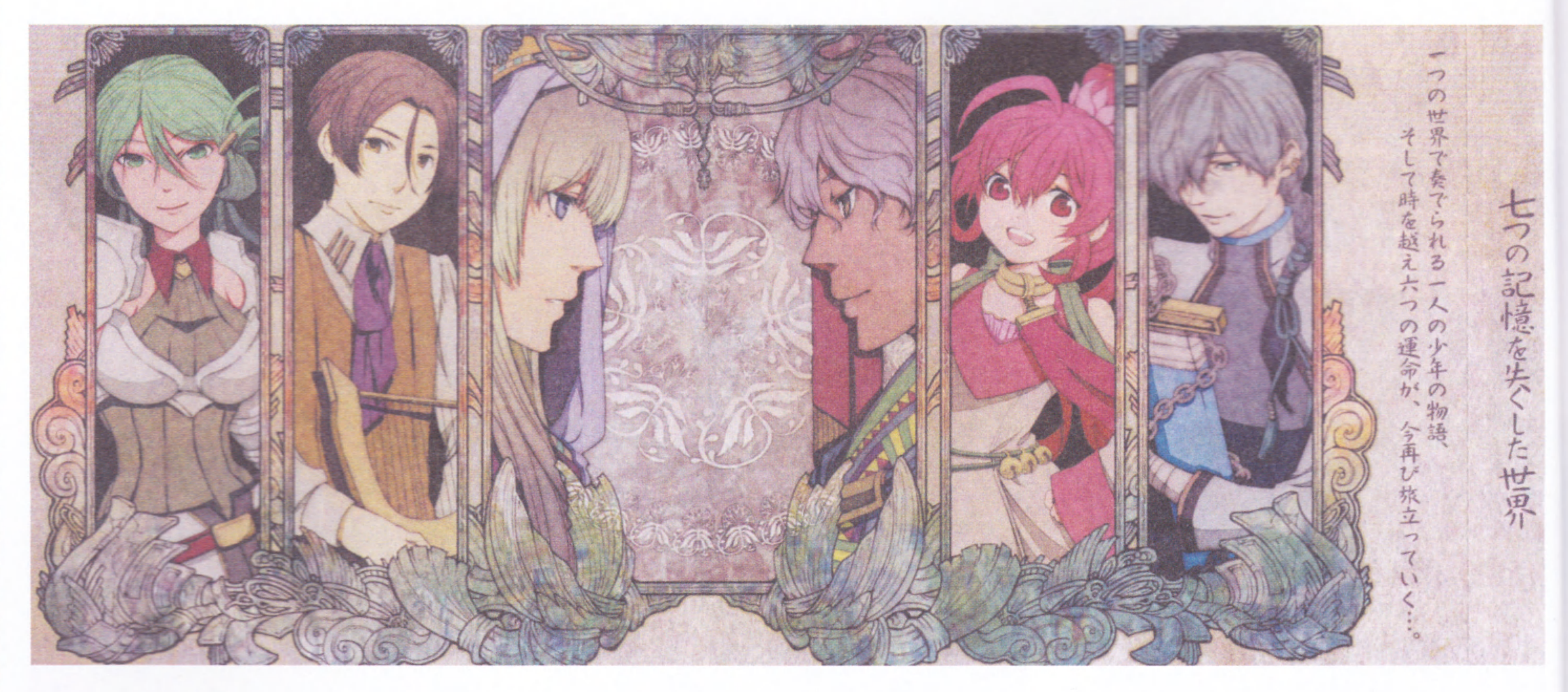
推荐一下 TR.4 这首抒情曲，极具童话风格的旋律，再加上竖琴的使用，营造出了一个相当梦幻的空间，不得不说小狐丸在氛围的打造上确实有自己的心得。还有 TR.6 这首睦鬼与铃叶ユミ两人的百合曲，这样带点舞踏会色彩的同样颇具匠心。BONUS TRACK 赠送了一首卖萌曲……但是这个萌卖的也蛮正式的 233。

幻想童话风中可以是质量非常上乘的作品，推荐。

C82 MUSIC APPRECIATE
NON-TOUHOU PROJCT

03 Rainy Garden-七つの記憶を失くした世界

RAINY GARDEN 是我们敬爱的 VOCALOID 民族风大神 KAOLING 阿姨自己的团体。明明 C81 还和老搭档リリィ出专辑，但是这回 C82 就放出了以纯音曲为主的一张专辑。而其中需要 VOCAL 的部分都由自己来亲自献声。甚至在本碟的腰封上大胆的放出了自己的真名。



笔者表示KAOLING姨您甩リリィ真是甩的太对了——个人也一直认为KAOLING的作曲不应该受到VOCAL的限制，而应该更向前进一步探索。而本张碟就是KAOLING尝试探索的这样一张作品。

比较熟悉KAOLING的听众一听就能明白，本张的风格与『君とまた、会える日まで』等之前的曲子有着相当大的区别。一直非常专注于民族风音源的KAOLING，开始在自己的曲子中加入更多的现代元素来表现自己。所以在这张中你会听见合成器，会听见鼓机，甚至能听到电吉他……可能有人说加入新元素的KAOLING失去了之前的纯粹感，但是个人觉得这是KAOLING的一种进化。至少作为投石问路的作品，本碟无疑非常的成功。

不过KAOLING依然保留了之前的良好传统。比如利用和声制作出世界的壮大与广阔感等等。另外多说一句，KAOLING本人献声实在是比リリィ的感觉要厚实很多……大好事。

民族风强碟，老粉丝可以通过这张来对比一下KAOLING的改变，新听众则也可以通过本碟入手来接触这样一个老牌的高质P主。



C82 MUSIC APPRECIATE
NON-TOUHOU PROJCT

04 Eclipseed – 琥珀の SHARION

Eclipseed就是AYUTRICA的两人外加作词的えむらまお三人组成的新团体。这张碟是他们的第一张单曲碟。

同名主打曲从风格上来说，稍微有点旋律金属的意味，非常壮大的编曲，颇具史诗意味。星鱼姐的气场还是依然强力，只不过她的那种歌唱方法……嗯，见仁见智吧。第二首抒情曲



则要温柔的多，邀请到的 GUEST PIANO 则是担任『地海战记』钢琴演奏的 SNOW。相当的豪华。最后的 INST 曲则又回归了开头壮大的战斗风格。整体质量蛮高的一张单曲专辑。

BK 背面绘有一种 SABER 的既视感……

C82 MUSIC APPRECIATE
NON-TOUHOU PROJCT

05 グーシャンダグー (PIROPARU) - アオニサイシンドローム

笔者自抓的专辑，这里先介绍一下故乡的歌这个团体。

C78 以一张唯美的民族风专辑『e-Lfingate』出现在众人视野中的故乡的歌，一直以来以自己独有的清新感阐述着独有的东方世界观。Chipion、Casket 等等都给他了很多支持。以几近半年一张碟的速度出了三张东方碟之后，PIROPARU 突然转向了 VOCALOID 领域，本碟就是他作为 V 家 P 主的第一张专辑。



收录了之前在 NICO 上大热的『9’ON』和『こっちくんな月曜日』等投稿作品，又加入了『Rumored Girl』和『メメンとモリとぼく』两首新曲，再加上多英子的 COVER 真有种青蓝色的感觉。值得一提的是 Rumored Girl 已经于碟子发售后不久投稿去了 NICO（真是可惜 PV 一股子しづ味……

那么老曲就不再多说，单说一下新曲。『Rumored Girl』是有关于存在感的一首歌（笑），非常爽快的 ROCK 感。虽说自从金坷垃带起来风头之后，VOCAROCK 确实是越来越多，但是灵性倒是越来越少。虽然 PIROPARU 这首也多多少少存在着模仿じん爹的痕迹，不过从他写出了情感来看还是很认真的。（而且至少旋律不像じん那么鬼畜……）中盘的“SAY!”BAND 味立现 www

至于『メメンとモリとぼく』是有着淡淡哀愁感的一首民族“风”曲。不过比起之前的 ARRANGE 这首还是加入了不少现代元素显得流行了很多，但是那明显的爱尔兰民谣风格却是嵌在骨子里的。比起 Kou Ogata 的 V 家曲来说 PIROPARU 的调教实在是强了不少，应该说是最近比较少见的清新易食的 FOLK 曲了。从『Rumored Girl』拿到 9 位『9’ON』拿到 5 位的好成绩来看 PIROPARU 作为 V 家 P 主大有希望，这个年方二十现就读于东京都立大学的家伙值得以后我们更多的关注。

话说『ラッパ吹きの少年』这首和 40 米大爷的『ドレミファロンド』怎么这么像啊……



同样是 V 家专辑。きくお这家伙的第二弹 CD。



当年这货还在 Iemitsu. 和ふぉれすとぴれお写东方 ARRANGE 的时候，笔者还以为这家伙是个热爱童话系喜欢卖萌的阳光向上的好青年，自从他开始出『きくおミク』之后，这个阳光形象就再也回不来了……

Kikuo Sound Works 的创作理念是把想象不受限制的完全释放出来，所以从他的角度释放出来的几乎全是非常诡异的。大家去看一看上张『KIKUO WORLD』就明白笔者所指的意思了 OTZ。

『きくおミク 2』比起系列前作洗脑性更加可怕。きくお的曲风不能算大众化，有很多都是非常硬派的电子曲（不过偶尔也会制作一些 JAZZ 之类……），但是得益于他对旋律良好的把握所以有着非常惊人的毒性。尤其在形成了自己的风格之后更是变本加厉，V 家听众中倒也有不少是他的忠实粉丝。

虽然笔者对他的定评就是精神意识流（笑），但是他的旋律也确实足够抓住人的耳朵并且能长时间停留在脑内，单凭这点笔者还是要推荐一下的。这里推荐一下『ごめんね　ごめんね』和『幸せな死を』，两者都是きくお曲风的典型代表。风格都是非常硬派的电子，但是旋律又非常可爱。尤其前者，曲子的前奏与人声仿佛是从两个世界出来的一样。但是きくお又能做到把他们有机的结合在一起而不违和。而后者相对来说没有前者那么分裂，不过那 DUBSTEP 味道实在是像一剂猛药。而副歌无论节奏还是旋律都有着癖好一般的神秘毒性。偶尔会觉得きくお这家伙完全是点错了技能树的感觉……

非常值得吐槽的是，きくお自身对于怪谈、恐怖和鬼屋之类的东西很是难办（其实他甚至对云霄飞车都会感到害怕），天知道为什么这样的人脑子里都是些猎奇的玩意儿呢……

C82 MUSIC APPRECIATE
NON-TOUHOU PROJCT

07 ササクレション - MetroJackz

sasakure.UK 大神混了一段商业和 V 家之后于 C82 突发回归。FANS 们激动的内牛满面以表庆贺。宣传启用的是 BOF09（BMS of Fighters）的神作 JACK THE RIPPER（也是本碟主打）。不管是商业还是同人，sasakure 这个名字永远都披着非常耀眼的光环。

作为一个非常自我流派的作曲者，风格永远不是制约他的因素。所以本张中，从 FUSION 到 ELECTRONICA，即便风格大相径庭，但是旋律永远都是典型的 sasakure 味道。他与 OSTER Project 合作的『Utopia of Oz』和之后的『bAd Companyz』应该算是代表了。疾走感满点的曲风和从来不吝啬音源使用的作曲手法，似乎有点儿工业感的吵闹却又统合感十足，编曲老练又实在，能给人一种非常纯粹的“听得爽”的感觉。

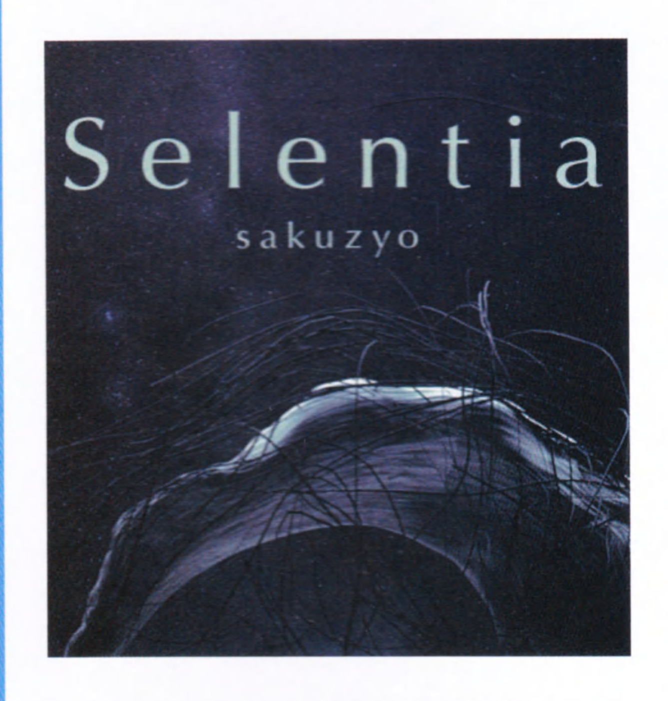
在本碟比较稀少的 VOCAL 中，TR.5『イロ：フレテ』算是编制非常小的一曲，简单的 SYNTH 和 CHIPTUNE 音源加上そらこ的演唱这就是全部。但是这枚小珍珠的毒性实在让人无法忘怀。尤其是人声 VOCAL 的副歌段洗脑性爆表，笔者听完第一遍之后就直接开了单曲循环……以抽象的色彩为主要印象而做的曲，旋律与そらこ充满透明感的人声相得益彰，强烈推荐大家试下毒。



作为阔别同人圈三年的作品，sasakure.UK在保持了一贯个人风格的同时颇有股洗尽铅华返璞归真的意味，やらないか？

C82 MUSIC APPRECIATE
NON-TOUHOU PROJCT

08 Diverse System - Selentia



Diverse System 在 C82 有两部新品。一部是全明星阵容的 AD:TRANCE2，3CD 的大容量全新曲仅售 1500 日元。良心爆棚。另外一张就是备受瞩目的低龄触削除少爷的首张 SOLO 砖。削除不到 15 岁就加入了 DIVERSE SYSTEM，至今三年有余，曲目每每备受青睐，人气攀升速度很快。他对笔者的印象就是他对音乐这种媒介的理解早就已经超过了他那个年龄所应该有的层次……一言而括的话是真正的“天才”——天生的才能。

虽然说这张 Selentia 基本上可以算是一张炒冷饭的 BEST 碟，但是对于不了解或者不熟悉削除的人来说这张碟就非常的有价值了。以精选的方式来概括削除的世界可能稍显草率，但是以管窥豹却总还是可以做到的。

同样是个人风格非常强的作曲者，削除的音乐风格似乎从来不像他的前辈一样规规整整稳稳当当。每一首曲子都似乎很混乱但是内在又有着非常微妙的统一性。感觉像是没有经过细工雕刻的原石，浑然天成。笔者觉得削除在作曲的时候甚至可能没有考虑过什么理论……他只是把自己大脑中的东西原封不动的输出出来而已，这种恣意的抒发也往往带着非常多的灵性发挥，这可能就是削除音乐中最大的魅力之一吧。

相信今后这位天才作曲的光芒会更加闪耀吧，凭依着自己的灵性取胜，若在技巧方面更加成熟老辣想必一定会做出真正惊为天人的作品来。

最后……喂，4:33 的 SLEEPING MIX 闹哪样！这样的 REMIX 我也会做啊喂！！（别闹

C82 MUSIC APPRECIATE
NON-TOUHOU PROJCT

09 Sound CYCLONE - Re:BRiLLiANCE

无与伦比的帅比碟，Sound CYCLONE 再一次突破了笔者的想象。

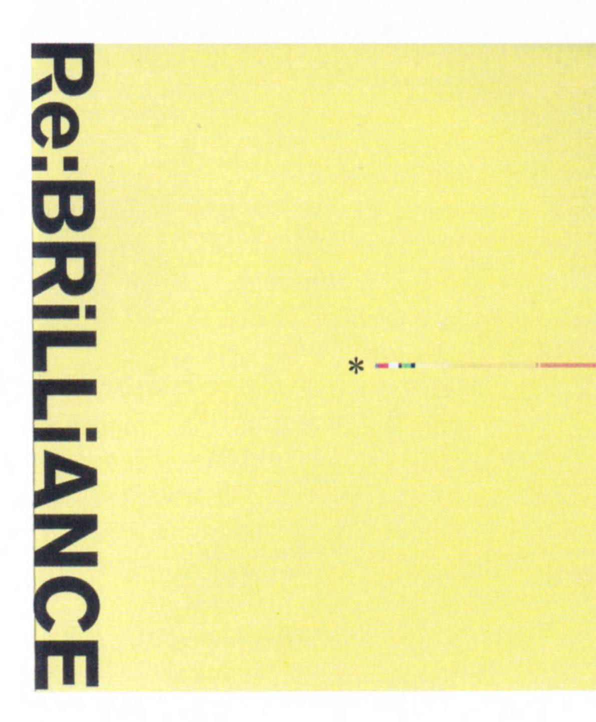
“师匠！这个夏天听了这张碟之后一定会被女孩逆搭讪的啊クマ！”

继幻想乡吹进新潮的 SOUL 风之后，这次这群爱玩游戏的家伙的下手对象是由 ATLUS 制作的知名 RPG 作品『女神异闻录 4』（其实也有 P3 的 ED 曲，不过是 BONUS TRACK 的形式收录的）。这回同样勾搭到了 OTAKU-ELITE Recordings 的 D.Watt 和 Azure & Sands 的 鯛の小骨两位老搭档一样出战。

整张碟都带着非常非常强烈的 FUNK 与 SOUL 味道，萨克斯，（电）钢琴，电吉他……甚至在之前的东方碟之中 Sound CYCLONE 也从未如此的大胆与激进。这回真的可以说是浑身解数的一枚。

本碟主 VOCAL 全部由 witch 担任，しゃばだば只有一首 ROCK MIX 是他的主 VOCAL，剩下的全是 CHORUS……确实 SC 也应该多多开发一下 witch，比起在 M3-28『Song Writer's Soul』中的表现，witch 作为当家花旦在各个方面都上了一个档次。不仅是唱功，甚至在英文发音也是如此。TR.7 的 Heaven 是笔者目前听到的 11 区歌姬中英文发音最完美最好听的……基本上克服了 11 区人大舌头的毛病，听起来毫无违和。应该说，真不愧是唱 JAZZ 出身的，气质太相配了。

另外再推荐一下 TR.1 的『Pursuing My Self』和 TR.3 的『Heartbeat, Heartbreak』两首。前者浓郁的 FUNK 风味作为全碟开头一下子把兴致拉到一个非常 HIGH 的高度，副歌的旋律也相当吸引人。而后者则是 R&B 为主，心动与心碎之间的微妙感觉，真是相当的青春啊（笑）。还有最后的 BONUS TRACK，P3 的 ED 曲『キミの記憶』的二次创作，无疑是 SC 编曲的一个新的制高点，不仅节奏够 HIGH，旋律编排也相当的具有洗脑性。作为结束曲相当令人惊喜。



无论是否玩过『女神异闻录』系列都强烈推荐收下。抛开原曲纯作为新曲来看也是完全够格的 S 级别。

C82 MUSIC APPRECIATE
NON-TOUHOU PROJCT

10 SYNC.ART'S - Pieces



老牌同音社团手 Y 脑残……啊不 SYNC，C82 同样是两枚新作。一枚东方一枚原创。笔者私心觉得五条的东方碟算是差不多可以到头了，总觉得无论怎么做都已经跑不出那个定式，还不如沉下心来专门来做原创更好一些。虽然说由于做东方时间太长就连原创都染上一股东方味道……但是这张『Pieces』作为 POPS 倒还中规中矩。

主推就是五条下位的“正宫”仲村芽衣子的『twinkle stardust』。可以明显听出五条君对自己正宫还是厚爱有加，连曲子都写的最为给劲（虽然还是一股 GALGAME OP 味道）。桃箱妈妈和爱原圭织的两首卖萌 POP 先放在一边不说了，TR.2 的『硝子回廊』和雨宫ゆりの的『TIME BREAKER』也都比较良心，不知道是不是错觉但是 TIME BREAKER 一股子 PAD 长的既视感 OTZ。

这张可以酌情收录。如果对其中哪位歌姬有爱的话可以单收一下曲子，毕竟这张专辑没什么整体性。如果没什么爱的话收一下仲村芽衣子的就可以了。

五条后宫王必须死。

C82

C82 MUSIC APPRECIATE
NON-TOUHOU PROJCT

11 arcane753. – 蝶ノ在リ処



壮哉我大霜月はるか。

arcane753. 是由歌姬霜月はるか，作曲 MANYO，作词日山尚这三位老搭档组成的音乐团体。这张『蝶ノ在リ処』是从 C79 一张『ツナギ蝶ノ冢』发起，经过数一年半的创作终于全部完结的“小蝴蝶”系列物语 CD 的总集编。总之先恭喜完坑（喂）。

本碟作为精选盘，重新安排了曲目的顺序形成一个比较完整的世界观。又加了 4 首新曲当做补足，美丽异常而且 P 数巨多的 BK 册子也是大杀必死。如果之前觉得霜月姐的小蝴蝶系列太破碎不好收或者没能够跟着收齐碟子的话本张就是非常好的选择了。

回到曲子上来说，全碟听下来果然还是觉得 TR.3 的『譲り葉塚』是整个系列完成度最高的作品。非常唯美的中国风，二胡、琵琶以及提琴、原声吉他交融在一起，转入副歌之后旋律立即升华，霜月姐的 VOCAL 也充分表现了东方女孩子独有的那种柔情似水的感觉，再加上日山尚的歌词清新而富有意境，可谓美不胜收。

作为霜月的脑残粉，笔者个人觉得如果经济条件允许的话这张碟还是收实体盘当作收藏意义更大一些，毕竟又一物语系列完结了。不知道霜月姐下一步会出怎样风格的作品和企划，相当期待啊——



C82 MUSIC APPRECIATE
NON-TOUHOU PROJCT

12 クラムノフ。(KLAMNOP) – 新世紀フュージョン破

一群玩电子的和做舞曲的大手在一起搅出来了一张 FUSION 碟……非常微妙的感觉。YM1024、Kenichi Chiba、tigerlily、江口孝宏，当然还有 KLAMNOP 本家的 seofire 和 orgt，真是 ALL STAR 级别……

不光标题 NETA 非常霸气的 NETA 了『EVA：破』，就连 INTRO 的作曲都是 NERP……NERV 真是哭着躺枪。

基本上都是个人把自己最拿手的风格与 JAZZ 元素融合在了一起，比如 Kenichi Chiba 就是 DISCO 风，他的『Delta』的主旋律依然美妙毒性十足，萨克斯棒极，电吉他 SOLO 也非常出彩，一种都市夜场舞会的感觉油然而生。而江口孝宏那首『夕凪は過ぎる』似乎更偏向传统的 JAZZ 一点，不过曲子中盘气势一转鼓点突然激烈起来给人一种相当狂放的感觉，应该是和标题中的“夕凪”联系在一起了。真不愧是给 sound sepher 供曲的，非常惊人的质量。

FUSION 这样一个由 JAZZ 发展而来混合曲风导致本碟曲与曲之间姿彩各异，但是由“爵士”这样一个大前提统一起来，整体感也相当不错。保证让人听的轻松愉悦。相比起来之前的展会，C82 的爵士碟的流出情况相当不乐观。那么本张主打 FUSION 应该是能解各位的燃眉之急。质量上等，值得一听。▲



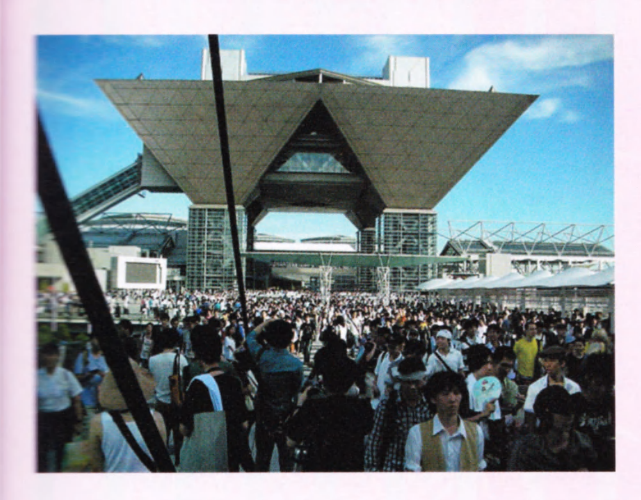


■ 文 / 国王江南 style ■ 责编 / 如月千华、jedi ■ 美编 / orangec



秋风习习，神清气爽，正是推倒各种妹子的好时节。这次的 C82 同人扫雷大作战也如期而至，为广大想撸而没时间的朋友指点迷津。因为篇幅关系这次推荐的本子数量较 C81 时进一步减少，但 DVD 仍然附有笔者扫雷列表的彩蛋，有兴趣的朋友可以按图索骥找到高质量的本子。另外这次可能不会有『圣战百绘卷』的增刊，全彩画集的扫雷可以关注下一期的『二次元画刊』。





本届 Comic Market82 大会久违的在 8 月 10 日就拉开了序幕，上一次在 8 月 10 日前召开还要追溯到 2002 年 C62 那次的 8 月 9 日。8 月 10-12 日的三天时间里，共吸引超过 56 万人次到场观展，再次追平了 2009 年创下了人数纪录，也预示着在经历了一年多的大规模人数下滑之后，Comiket 的人气出现了明显的回升迹象。到场人数的增加当然与天公作美不无关系，受台风“海葵”的外围影响，这三天时间里东京普遍为凉爽的阴天（但因为部分航班取消，也给部分天朝社团赴日参展造成了一点麻烦），使得因中暑等天气情况出现的退场人数大幅减少。不过另一方面，在外场表演的规制措施取消一年后，今年登记参加 COSPLAY 表演的人数又有了明显提升，加上天气帮忙，观众陡增，给外场的秩序维持和更衣室的使用带来了不小的压力。

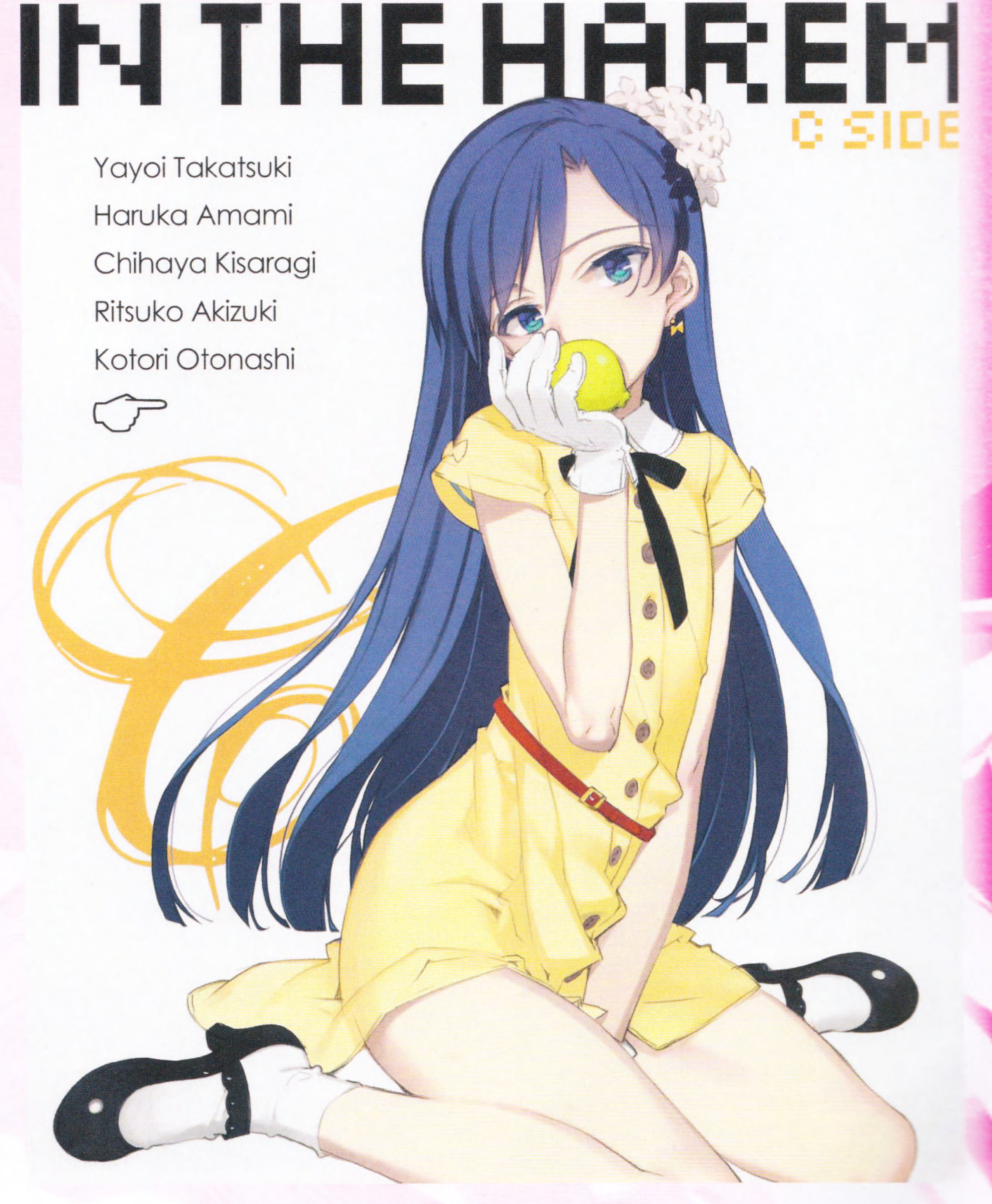
本次大会参展的社团数量仍然维持在了 35000 个的上限，大会 catalog 场刊的封面绘请来的是大家非常熟悉的变态绅士俊男画师岸田メル，清新的少女风格令人眼前一亮。顺带一提，下届 C83 大会的时间也已经确定，仍是 12 月 29-31 日的岁末三天。





在 C82 大会结束后不久，官方公布了一份内场工作人员的报告书，一个来自幕后的声音让很多人有机会第一次了解到 Comiket 办展布展的一些不为人知的幕后花絮。

其中让笔者比较感兴趣的是作品种类和摊位区域的划分，每届大会都会新增、合并、取消一些分类，分类的变化可以从一个侧面反映潮流的变迁，比如本届大会上新增了“TIGER & BUNNY（编号 532）”的分类，从原先 SUNRISE 的分类中独立出来，可见随着剧场动画公映在即，虎兔的人气还在不断继续攀升，同人志的数量已经多到可以单独开一个分类划一片区域了（当然绝大部分都是腐向的）。这份“配置担当 STAFF 报告”中还特别提到了『魔法少女奈叶 A’s』和『偶像大师』两部作品，两



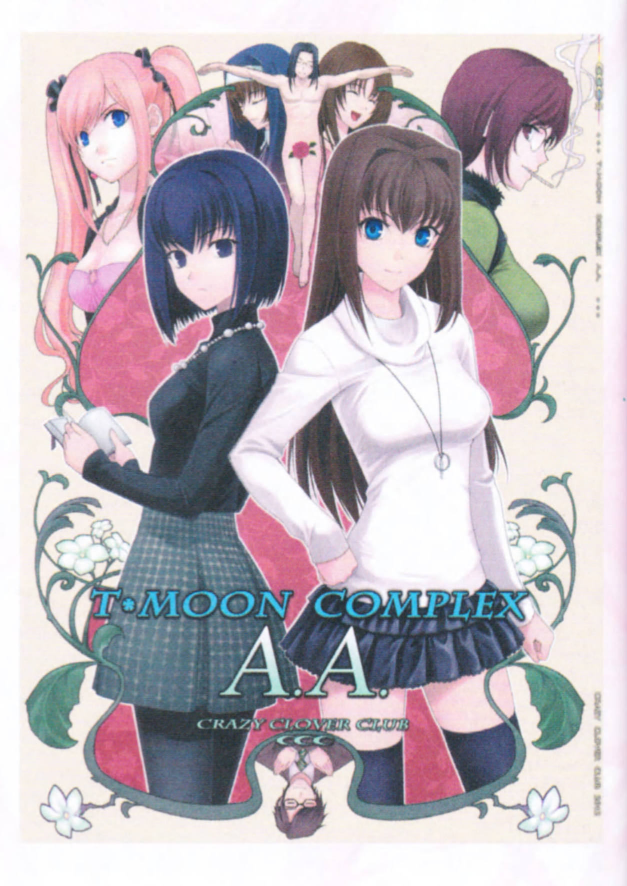
作都还没有单独的分类，而是隶属于“Galgame（编号 220）”的大类之下，『奈叶 A’s』的剧场版 7 月刚刚上映，风头强劲无比，『偶像大师』的 TV 动画版也结束不久，各类后续宣传攻势一波接一波，工作人员在布展时对以上两部作品的摊位都做了相应的调整。有趣的是工作人员提到同一部作品里因为角色人气的高低，安排摊位位置也很有讲究，天海春香的人气常年雄踞第一，所以发布春香本的社团位置要更显眼一些，紧随其后的是弥生、千早、真哥、美希、贵音、响和律子的第二集团，这些角色之间差别细微，所以紧密排在一起，位置不分先后。

在介绍“Galgame”和“小说（正式称谓是 FC（小说），编号 800）”这两个人气大类时，还提到了一些比较特殊的情况，这对于到现场扫本的初心者们来说是很有帮助的，大家也可以当做一般知识了解一下也好。TYPE-MOON 旗下作品一直以来是拥有单独分类的，编号 222；键叶两位曾经的好基友从 2001 年起也有了单独分类“Leaf&Key（编号 221）”，喜欢这三家作品的朋友如果跑去“Galgame”区域的话会扑空。还有一些萌系游戏也不属于“Galgame”的大类，例如『快盗天使』『RIO 彩虹之门』等小钢珠游戏，是归入到编号 300 的“游戏（其它）”一类，以『梅露露的工作室』为代表的“工作室系列”归入到编号 320 的“游戏（RPG）”分类。

三大同人作品东方、WHEN THEY CRY 和 V 家情况各异，东方 Project 有单独分类，编号 241，龙骑士 07 老师的作品都归到编号 240 的“同人游戏”一类下，V 家作品则全部归入编号 230 的“数码（其它）”分类里。最近几年非常流行的衍生版动画作品，根据原作的类型归入不同大类下，比如 7 月新番中的『恋爱、选举与巧克力』『Total Eclipse』还是归到“Galgame”



大类里，『DOG DAYS』虽然是原创作品，但因为与『魔炮』系列讲不清道不明的关系索性也归入“Galgame”。大部分轻小说改的作品，如『冰果』、『三人行必有我妹』、『心连情结』、『织田信奈的野望』、『无赖勇者的鬼畜美学』等都归入“FC（小说）”一类，但也有例外，比如川原砾的两大力作『刀剑神域』和『加速世界』，前者属于小说分类，后者因为动画制作公司是 SUNRISE 而归入编号 510 的“SUNRISE”大类，但同时又因为含有格斗游戏的元素也可以被归到编号 300 的“游戏（其它）”一类，总之非常混乱。有部分漫画作品的分类也很复杂，像『一起一起，这里那里』、『摇曳百合』这类四格漫画改编的作品属于编号 830 的“FC（青年）”大类，『黄昏乙女 × 失忆』、『天才麻将少女』连载于『GANGAN』系的漫画，所以归入到编号 840 的“FC（GANGAN）”大类下，『枪械少女』由于是拟人化题材，所以不在漫画大类下，而在编号 630 的“铁道・旅行・机械”类中。





笔者在撰写去年冬天的C81扫雷大作战时曾提到，C81的总体氛围趋冷，参展人数和话题性都逐渐递减，不过在一片平静当中，其实也有个别引人关注的事件发生，其中之一就是一份名为“Comic Market 35周年调查报告”的文件的出炉。这篇长达20页，有近3万字的报告正式发表于2012年3月（也就是在笔者完成C81扫雷大作战之后），由Comiket准备会发起，委托东京工业大学社会系统科学研究中心进行数据分析统计，并以学术报告的名义发表。这份报告从非常宏观的角度阐述了Comiket发展35年来在各方面的变迁，用各种详实可靠的数据使读者有一个非常直观的认识。这份报告书的基础源于2004年Comiket时值30周年时准备会发起的一次纪念调查，调查方式通过最原始的问卷调查来展开，准备会通过网络、摊位登记表的回函、场刊夹带、现场发放等各种方式寄出了大量问卷，对社团、一般参加者和工作人员这三个主要人群进行问卷访问。时隔5年多后，2010年8月的C78上，准备会在原30周年纪念调查的基础上进一步完善了问卷的内容，又完成了一次35周年纪念调查，而这份调查报告就是在此之后，花了一年半时间统计编撰而成的。

报告的核心议题是：同人这项事业在日本的发展情况。统计数据从陆续回收的4万份问卷中得出，样本数量达到参展人数峰值（56万）的7%，拥有一定的权威性，其中3万3千多份来自于社团，5300多份来自于一般参展者，剩下的来自于准备会的工作人员。报告首先公布的一个令人感兴趣的数据就是“Comiket参加者的构成情况”。据统计，Comiket参加者的主力是职员（相对于学生和非在职人员而言），其中一般参加者无论男女，有半数是职员。参展社团里也有一半是职员，而只有9.5%是学生。这说明Comiket仍然是一个主要面向社会人士（毫无疑问是成年人群）的展会，学生党从来就不是主力，这也可以解释为什么即便政府出台再严厉的青少年保护法案也无法从根本上击垮Comiket。从个人角色的角度上说，参加调查的33167个社团主催里，有漫画家1550人（占4.7%）、插画师608人（1.8%）、小说家145人（0.4%）、动画制作的相关专业人员208人（0.6%）、游戏制作的相关专业人员525人（1.6%）、出版编辑从业者248人（0.7%），以上6类职业人士所占份额合计达到9.8%（换言之剩下90.2%的社团都是业余人士），说明专业人士对Comiket的认可度很高，也说明专业人员在全体创作者中所占的比例本来就不低，这在一定程度上确保了在Comiket上发售的各类作品有一定的比例能够达到专业水准，提升了作品质量的总体档次。结合扫雷的情况来看，平均每届入手的男性向同人志数量都在850-900部左右，占男性向作品总数的比例恰好也在10%左右，可见高质量的作品基本上也就维持在这一水平线上了。

此报告公布的第二项有趣的数据是同人社团的构成情况。据悉成员只有一人的个人社团







占比在男性主催的社团里为52.7%，在女性主催的社团里占72%，而在不计算外注 guest 画师的前提下，一人社团的比例竟高达 40.1%。这与我国刚好是相反的情况，之前也听不少远赴日本参展的国内同人社团主催介绍过，日本人喜欢独来独往，一个创作者从企画、创作、后期制作，到印刷、物流，最后再到现场布展和贩卖都是亲力亲为的；而国内则比较喜欢画师扎堆在一个社团里，由主催来负责企画、制作和贩卖工作，画师只管创作。正是因为这样的现状，使得日本同人画师的个人知名度比较大，因为个人与社团是可以画上等号的，喜爱这个社团就等于喜欢画师本人，所以笔者在扫雷时也习惯模糊两者之间的界限。但在国内，社团的阵容一般是不固定的，社团固然有大手和非大手之分，在策划能力上有水准的高低，但即便是大手社团的作品，其人气也会受到诸如题材、画师阵容的知名度等因素的影响，画师本身越是吃香，社团就越是难以长期留住画师，社团状态的不稳定性是国内同人事业的一大特点，也是一大弊端。但专职主催的出现也有好处，那就是可以投入更多精力在同人志策划本身，可以比日本的兼职主催更专注，相比之下日本的同人志普遍看起来比较朴素，其中既有印刷装帧方面的限制，也有个人精力所限的因素。报告同时也指出，个人社团的兴盛根本因素并不是因为创作者孤僻不合群，而是创作者的自主意识较强使然，因为大部分社团的参展动机不外乎“别人能看到自己的作品会感到很高兴”、“过节一样的气氛很棒”、“能跟朋友聚会很开心”等原因，可见交流的氛围还是很浓厚的。

报告公布的第三项令人感兴趣的数据是，同人社团和一般参加者们分别是冲着什么而来的。数据显示，虽然“Comic Market”以漫画的名义命名，但并不意味着所有人都是为漫画而来的，大家的目的各不相同，而且男性和女性的差别很大。在女性同人社团中，有高达 70.4% 是带着同人志漫画而来的，另有 31.9% 带来的是同人志小说，只有大约 7.1% 创作的是同人插画集（数字相加超过 100%，说明有的社团创作不止一种作品）；男性社团则完全不同，带着同人志漫画而来的有 57.7%，小说有 11.8%，同人插画集则高达 24.2%，另外还有 10.7% 的同人评论志、8.2% 的同人游戏和 5.1% 的同人音乐。

结合一般参展者的目的来看，女性一般参展者里有 96.6% 的人会购买同人志漫画，73.4% 的人会买同人志小说，43% 会购买插画集，21.9% 会购买同人志评论，而购买游戏和

CD/DVD 的人都在 20% 以下。男性一般参展者则又是另一番景象，88.4% 的人会购买同人志漫画，62.8% 的人会买同人插画集，而购买小说、评论、文字类游戏、非文字类游戏和音乐 CD/DVD、其它内容的 CD/DVD 的人则分别占到了 38.4%、33.7%、35.5%、29.9%、40% 和 24.3%。很显然女性参展者大部分人只对漫画和小说（绝大部分是 BL 的），对其它类型作品的兴趣都不是很高，这从一个侧面反映了女性向作品的市场一直是相对狭小和封闭的，女性向作品创作风潮在 80 年代出现衰退，并把 Comiket 上的主流地位让位给男性向作品也确实是大势所趋，毕竟 30 年来女性向创作的圈子基本上处于停滞不前的状况。另一方面，男性参展者普遍涉猎广泛，消费同人游戏、同人音乐和同人志插画集的主力都是男性，这也激发了越来越多的女性社团转为创作男性向作品来取悦男性顾客。另外可能会出乎很多人意料的是，同人游戏和同人音乐的创作社团一直是男性的天下（即便有大量的女性画师和歌姬的存在，但主导者仍是男性为主），这两个领域本质上是阳盛阴衰的。



报告里最后一项比较令人感兴趣的数据是一届 Comiket 大会到底会卖掉多少同人志。由于 Comiket 准备会从事先登记和现场监控两方面把控同人志的进出，所以准备会在这方面的统计是相当权威的。Comiket 规定每个社团必须事先填表登记发表作品的品种、规格和数量，不在登记表之列的作品是不允许贩卖的，而且展会的物流环节由准备会全权把控，每个社团的每批同人志的进出都置于准备会的监督之下，这样一来要统计总的入库数量就很简单了。以 C78 为例，当届大会总入库的同人志约为 1100 万册，实际颁布发售的有 925 万册，剩余 100 多万册可能因为种种原因而没有列入公开发售的范畴。但 925 万册这个数字并不代表实际卖出的数量，Comiket 并不统计各社团的销售情况，这是属于个人隐私的，不过准备会对大致的贩卖情况还是有所了解的（因为准备会也提供把社团卖不掉的本子再运回去的物流服务），一般来说大部分社团都早已做好了亏损的心理准备，而实际上也有超过 60% 的社团会出现赤字，看来 Comiket 确实不负“修罗场”之威名，想要从这里带走一分一厘的利润都绝非易事。

不过其实绝大部分参展社团也都做好了“交学费”的准备而来的，中小社团一般都很有自知之明，据统计在受访的 21974 个社团里，有 6960 个（超过 30%）社团只带来了 50 册以下的本子做贩售，超过 6 成的社团贩售数量都在 1000 册以下。那么换言之也有 4 成的社团带来了 1000 册以上的存货，这些社团都是所谓的大手，但其中也有一般人气社团、壁社团（靠墙排列的大手社团）和棚社团（单独搭棚贩卖的超大手社团）之分，每次能卖 2 万多本的 Leaf 御三家就属于后者，前文中说的不到 40% 的盈利的社团其实也主要出自这些大手社团。



其它一些值得一提的数据：

性别比例

	社　　团	工 作 人 员	一 般 参 展 者
男　　性	34.8	77.0	64.4
女　　性	65.2	23.0	35.6

从表上数据来看一目了然，创作者和一般参展者的男女比例正好相反。工作人员以男性为主也很容易理解，毕竟志愿者的工作都以体力活为主，男性比女性更胜任。

年龄

	男		性	女		性
	社　　团	工作人员	一　　般	社　　团	工作人员	一　　般
20 岁以下	3.6	11.1	13.9	1.6	7.8	11.4
20–29 岁	45.2	51.8	42.6	39.7	43.9	40.8
30–39 岁	39	30.2	32.7	45.3	40.4	31.3
40–49 岁	11.5	6.6	9.5	12.5	7.5	14.3
50 岁以上	0.6	0.4	1.4	0.8	0.3	2.1
平　　均	30.4 岁	27.9 岁	28.8 岁	31.6 岁	29.4 岁	30.3 岁

综合来看，女性参展者里 30 岁以上的比例明显高于男性，40 岁以上的一般参展者竟高达 16.4%，看来老牌资深腐女的数量相当可观，50 岁以上的腐女是个什么概念（远目……相比之下老牌宅男只有 11%。

一次观展的花费

	在同人社团摊位的花费			在企业摊位的花费	
	社　　团	工作人员	一　　般	工作人员	一　　般
0 元	7.1	6.3	3.2	49.3	51.8
1–4999 元	26.0	15.7	17.5	18.1	18.8
5000–9999 元	21.5	14.3	16.7	11.6	11.2
10000–29999 元	28.8	29.1	31.2	12.4	12.0
30000–49999 元	10.7	18.1	16.7	3.7	3.5
50000–99999 元	5.0	10.5	12.2	3.0	2.3
10 万元以上	1.0	6.0	2.5	1.8	0.4

从这个表上或许可以说明为什么有那么多人愿意不拿一分钱报酬，到 Comiket 当志愿者（C78 时招募志愿者 3150 人，可能创造了一个志愿者人数的世界之最），因为很多人可以近水楼台先得月的购买到大手社团的作品，或者不必排长队就能买到企业摊位的限定商品。虽然准备会方面不支持利用“职务之便”顺带买本子的行为，但要真正禁止几乎是不可能，否则招募志愿者会成为一个令人头疼的问题。



社团的收支状况

男性和女性社团常年以来各有 66% 左右的社团亏损，其中赤字在 5 万日元以上的有 16–17%（女性）、13–14%（男性）；赤字在 5 万日元以下的有 50–53%（女性）、53–57%（男性）；黑字在 5 万日元以下的有 17%（女性）、15–16%（男性）；黑字在 5 万 –20 万日元之间的有 8–10%（女性）、7–8%（男性）；黑字在 20 万日元以上的有 5–6%（女性）、8–10%（男性）。

一言以蔽之，女性向作品亏损风险更大，赚大钱的男性社团更多。不过收入在 20 万日元以上的社团确实很少，其实区区 20 万日元还不到一个工薪族一个月收入的 70%。

“川原砾专场”和“有生之年系列”

kawabara and living years’



出道以来就写过两部小说，两部在同一年里动画化，并在一个档期里播出，这么前无古人的大场面大概也只有川原砾才有这个待遇享受，用两部半年番占据夏季档期最醒目位置的结果就是，今夏男性向创作系小说本的分野几乎就成了“川原砾专场”，『加速世界』和『刀剑神域』的专题本加上合集插画本总数在 30 部以上，与焕发第二春的常青题材『偶像大师』和万年人气动画『光之美少女』(最新一部为『smile precure!』)的人气相当，不要小看只有区区 30 多本，在目前已经流出的总数 550 多本里已经可以占到 6%，最近一年多来轻小说改的人气的确是一届不如一届，有这样的成绩已经相当不易。当季的热门新番里其它比较有人气的题材还有『冰果』、『天才麻将少女 阿知贺篇』、『Fate/Zero』、『高校龙中龙』、『魔法使之夜』等，总量都在 20 册以下，偶有佳作，在下面的扫雷中会一一呈现。

另外说到“有生之年系列”，笔者在之前的春季扫雷专题中已经提到过『梦想夏乡』第二话预告片的放出，还算懂得审时度势的舞风没有再玩以前他擅长的跳票大法，乖乖在这届大会上把本篇放出来了，片长 23 分钟，OP 和 ED 都是动态的，诚意满满啊。而且除了时音那欲求不满的小受处男音以外，人设、作画、音效、乃至 OPED 分镜的复杂程度都有了明显提升，不管怎么说“成长”二字还是看得很真切的。不过这憋了四年做成的第二话不像是填坑，而是把坑挖得更深了一些而已，PV 和 OP 里明明有的妖梦和铃仙的对战，本篇里却没出现，等了四年的 17 岁教主也还是神龙见首不见尾，在下集预告里又故伎重演卖萌装傻。这些赤裸裸的未完待续的暗示，让本作“有生之年能否完结”的疑问又加深了一层，看着随 DVD 一同放出的特典 PV 里白纸黑字写着“2011 年夏完成预定”的字样就想笑，都跳票一年了，能别把去年的事拿出来说吗?

当然舞风这个社团从历史宏观的角度上说其实是有功的，4 年前由他们掀起的制作同人动画的风潮影响至今，今夏勇于挑战同人动画的社团并不止舞风一家，在产量上早已轻松超越舞风的满福神社这次又联合幽閉サテライト一起做了一个新的 MV，看样子很有潜力发展成为一部新的完整的动画，以满福神社的速率而言一年足矣。还有两部工口动画可能并不像东方题材这么引人注目，不过品质上毫不示弱，也都值得一看。一部是虎之穴出资，ゆっけ兄制作的原创工口动画『母娘丼♥おっぱい特盛母乳汁だくで』，虎之穴借机推出了新品牌“とらクリ!”，专门用来支持新人漫画家和动画人搞创作事业，不过今年冬天会不会还有第二弹就看第一弹卖得怎么样了。另一部其实也颇有





来头，一家叫 project No.9 的公司制作了一部 5 分钟左右的准工口动画（大量露点）『绝对纯白魔法少女』，改编自著名同人社团绝对少女在去年 C81 上发表的一部同名同人志设定集，绝对少女的主笔画师 RAITA（也就是本庄雷太老师）当时在本子的末尾曾写有“突发奇想的动画妄想企画”，笔者扫雷的时候也没当真，想不到真有人费钱费力把这玩意捣鼓出来了，不能不由衷的报以敬佩的掌声。这个 project No.9 的动画公司去年制作了『萝球部』，也不算完全的无名小公司。但从该公司的主页上得不到任何关于动画的信息，RAITA 的个人网站也没有值得一提的续作消息，看来很可能又是一个“有生之年系列”了。



NO.1 info

同人社团：ASTRO CREEP（松龙）
作品名：ソードアートアンリミテッド
来源作品：刀剑圣域
实用度：70 分

松龙在去年的 C81 上发表了刀剑神域本的“准备号”，那么这次的本篇想必早就已经在很多人的计算在内了。可能有不少读者跟笔者一样带着很高的热情期待这部新作的出现，不过扫完以后的感受大概就因人而异了。对于一些浅尝而止的人来说松龙的全彩本仍然很给力，如果只留三四本 SAO 本收藏的话，松龙一定会是其中之一。但通篇扫完 600 本的笔者却有不同的观点，松龙这次的新刊显然太保守了，尽管他一直就是个纯爱主义者，却没有考虑到撞车太严重的问题，这么清水的纯爱本即便是全彩的，也很容易被大量雷同的本子所淹没，使实用性大打折扣。毕竟原作者早就在隐藏章节里写过这段啪啪啪的剧情，如果实用度还不如川原砾的小说高，那同人志的价值在哪里?

现在想想，松龙其实还不如去年就把完整篇给做出来，当时一定赚个满堂彩。



NO.2 info

同人社团：七つの鍵穴（七鍵智志）
作品名：アイのカタチ
来源作品：刀剑圣域
实用度：98 分

论画风，论知名度，七つの鍵穴的这本新刊都只能算一线中下，二线中上的程度，但要论变态程度和实用度，这部新刊恐怕是这次所有 SAO 本，甚至可以说是所有笔者扫完的 C82 同人志里最高的。

本子的变态体现在用意上，桐人和亚丝娜两位都在为了寻求变态的刺激而不断做出变态的举动，明明是 NTR，却各自享受着 NTR 造成的嫉妒心和罪恶感所带来的快感，然后皆由这种快感把自己送入新的变态的境界。作者七鍵智志为了不剧透，特意起了一个超有纯爱 feel 的标题叫“爱的形状”，不明真相的读者看完以后想必已经接收到这满满的恶意了吧。在看了那么多似曾相识的“薄本的亚丝娜”以后还不赶快用变态牛头人净化一下心灵吗?

NO.3 info

同人社团：イナフミン（矢来あきら）
作品名：倒錯のハネムーン
来源作品：刀剑圣域
实用度：95 分

桐人 × 亚丝娜是所有 SAO 本里最常见的一个题材，因为雷同度高，对实用度有着很大的负面影响。所谓“薄本女王亚丝娜”的称号更多是带有贬义的。イナフミン的这本新刊也是以亚丝娜为主角，但在实用性方面处理得很到位。

イナフミン的本子里各种腔内画面处理得很细腻，曾几何时腔内断面图流行一时，在普及之后注重这方面的大手社团似乎反而少了很多。矢来あきら在这方面还是保持着很好的传统，几乎在所有合适的角度上都配有腔内镜头，用略带重口味的调教方式（SM，外加四个 ana 同时调教的 PLAY 其实已经相当变态了），加上台词的配合可以有效提高实用度，绝对包撸。

イナフミン是一个去年才刚刚崭露头角的新社团，在今年春季的 COMIC1 ☆ 6 上发表了两部素质颇佳的新刊，之前因为篇幅关系无法在春季扫雷专题中推荐，这里算是补上遗憾了。社团主笔矢来あきら目前是『COMIC 真激』上的现役工口漫画家。

NO.4 info

同人社团：少女月蝕（嶋尾和）
作品名：ダブルアクセル～本当はエロいレカ一師匠と厨二かわいい黒雪姫先輩～
来源作品：加速世界
实用度：86 分

与情节雷同的 SAO 本不同，已经先行播出了一个季度并渐入佳境的『加速世界』给同人创作者带去了更多的灵感，于是加速世界本的视角更多变，种类也更丰富。这里推荐的是以黑雪姬为主角的本子里综合素质最高的一本，来自老牌社团少女月蝕，主笔嶋尾和是一位从 1995 年就开始闯荡江湖的老前辈，丰富的经验是其立于不败之地的最大资本，也正是拥有这样深厚的底蕴，才能构思出春雪、黑雪姬和师

匠 3P 的剧情设计，用一种最合理，最自然的方式解决了春雪这个矮胖锉因为缺乏经验而造成的笨拙感可能会损害作品整体实用性的问题。其它非 NTR 的春雪为主角的本子或多或少都存在这个缺陷。

另外说起来，枫子虽然也只有 16 岁，好歹带有师匠这层身份，推倒师匠颇有下克上的感觉，如果把枫子看做是熟女，那么就是一个熟女和一个御姐戏弄纯洁正太的王道剧情了，虽然这个正太一点也不俊俏，而且很肥……本子的前戏做的有点长，进入本番阶段后的黑丝 PLAY 还是很抓眼球的，师匠的各种辅助也弥补了胖子技巧方面的不足。不过笔者觉得把师匠还原成残疾人，来一段轮椅 PLAY 什么的岂不是更标新立异？就是难度会不会太高了……

NO.5 info

同人社团：40010 壱号（40010 試作型）
作品名：Wonderland ／ Ununderland
来源作品：天才麻将少女 阿知贺篇
实用度：82 分

专注美柑三十年的 40010 壹号在『ToLOVEる』动画最新一季开播在即时居然去画别的题材了，可见这个题材对他的吸引力有多大。40010 試作型在 free talk 里说他早就已经饥渴难耐的想画『阿知贺篇』，看来是真的很饥渴。

本子为前后篇两段式，内容互不相关，前篇是京太郎妄想集锦，很有喜感，在国广一的着装上做文章也很有眼光，其实对这么暴露的着装却不会露点而感到好奇的读者肯定有很多，但抓住这点来画同人志的社团居然一个也没有，实在是因为以前有原村和与天江衣当道，角色重叠的一酱太没存在感了。后篇是万众期待的天才援交少女小憧的登场，为什么会有“天才援交少女”这个外号，还不是因为憧跟『那朵花』里的安鸣一样天生长着一幅援交脸。3P 的剧情实用度尚可，大叔和正太不够给力。画小憧的社团不止一家，当然还是远不及画松实家姐妹的本子多，但可惜挑不出合意的作品，只能作罢。



NO.6 info

同人社团：Pannacotta（宵野コタロー）
作品名：恋愛ビギナー ＋ペーパー
来源作品：EVA
实用度：82 分

随着剧场版『Q』公映日的临近，C82 上 EVA 本的回勇带来了一些值得一品的佳作，其中大部分以明日香为主角，也有个别比较特殊的题材，如彩画堂就剑走偏锋的画了真治的母子乱伦本（嘛，这个社团本来就只画熟女逆推正太）。

真治 × 明日香的本子免不了俗套，却又是最为王道的剧情。明日香故作老练的傲娇做派贯穿全篇，让各位喜欢小香香的读者都感觉十分亲切。真治一如既往的缩男本色，让小香香不知不觉间变得主动起来，一边叫嚷着“烦死了！烦死了！”，一边一屁股坐上去的情节确实能迎合不少抖 M 读者的心态。

还有另三本相似题材的本子，因为篇幅关系这里一并推荐了。分别是天狗のつづら、ReDrop、インペリアルチキン的作品，后两本是全彩的。ReDrop 是介绍过多次的大手社团，这次主要以校内中出、变装和各种着衣 PLAY 为卖点；インペリアルチキン也是笔者很喜欢的一个经常画全彩本的社团，这次画的是调教题材，也是唯一非真治配对的明日香本，独眼的小香香也很可爱！



NO.7 info

同人社团：まーち（水口鷹志）
作品名：第一話のアレ
来源作品：化物语
实用度：82 分

按理说应该推荐几本『伪物语』的妹妹本，可惜选来选去没有特别中意的，能推的在春季扫雷时都推过了。这部新刊严格来说也是『伪物语』的本子，但女主角还是大家熟悉的战场原。剧情是对战场原囚禁阿拉拉圾君的那一段，作者挺会调侃，为了节省篇幅还用“一下子跳过



了原作小说 96 行的台本”这样的对话，各种为活跃气氛而使用的捏他也有不少。核心的工口部分，在前半段也模仿原作的风格打了好长时间的嘴炮，台本的数量相当可观，也让不少读者吐槽前戏太长了。进入本番阶段时，战场原还在继续用毒舌责骂垃圾君，辛苦作者想了那么多台词。其实毒舌攻击怎么也无所谓，前菜而已，真正吸引笔者眼球的是本番的过程，各种创意继续刷新读者的认知，一上来被咬破在淌血的镜头看上去确实很疼，不过因为实在很特别，也能隐隐感受到一丝亢奋（好吧，我是抖 M）。明明是最普通的传教士，却来个什么“黑仪俱乐部最爱你固定式——蟹钳”，作者确实挺能搞的。除此以外的啪啪啪的过程不算特别能打，但有个别撸点就已经足够了。

此外也推荐一下 Bloody Okojo 的『ひたぎヴァンプス　後編』，配合去年发售的前篇一定看会更好（可惜没有流出），Bloody Okojo 的风格是用夸张的表情来传达搞笑的风格。

NO.8 Info

同人社团：蛸壷屋（TK）
作品名：光の雨
来源作品：冰果
实用度：10 分

看完全篇以后笔者吓尿了，肉壶屋大概是想破罐子破摔了吧，这么严肃的主题，几千字的文本，怎么撸得起来？

在卷首 TK 就郑重声明这些画的内容是关于学潮和赤军的，笔者一开始以为大概也就是不痛不痒的调侃几句的程度了，以 TK 的年龄来说 60 年代学潮风起云涌的时候他还没出生，1972 年发生浅间山庄时间时也只是个黄口小儿，对那段历史应该没有什么太深刻的印象。连 40 多岁的 TK 都不熟悉的历史，年纪更轻的读者怎么可能熟悉。没想到 TK 用了超长的篇幅，以浅间山庄事件之前发生的山岳据点事件（联合赤军内部发生内讧）为蓝本，模拟了另一个版本的关谷纯的过去。虽然我们对 TK 的语不惊人死不休早有见闻，不过他以极为重口味的方式描写那段历史，一口一个“总括”的狂热劲头还是让人感觉心里发毛，在和平年代画这种意识形态有问题的漫画真的大丈夫？

意识形态的问题姑且不提，只用这么少的篇幅来画啪啪啪的剧情，而且并没有什么惊喜之处，这本身就已经让很多读者大失所望了吧，再强迫别人硬着头皮看完他的长篇虚构历史小说，很多人恐怕要掀桌了。

想来 TK 是真个苦情角色，想当漫画家没成功，窘困潦倒时卖同人志过活，刚赚到第一桶金又被查税，现在人气渐渐在走下坡路时，身体又搞坏了，据说 5 月份的时候查出患上白内障，白内障比深崎暮人的视网膜脱落可要厉害得多，不进行手术的话基本上病情是不可逆的，视力每况愈下直到失明，但手术也不能保证视力恢





复如前，再说 TK 不可能像老年人一样减少用眼时间。如果他冬天 C83 的时候还能坚持的话姑且听听病情进展如何吧。

同人社团：はぽい処（冈崎武士）
作品名：Breath
来源作品：冰果
实用度：20 分

NO.9 info

很多老牌大手社团都有自己固定的风格，冈崎武士老师的风格就是，下流中带一点文艺（或者说文艺中带一点下流？嘛，同一个意思）。这次新刊的标题也体现出文艺这一点，C81 时的新刊标题“Rise sexualis”的灵感取自大文豪的森鸥外小说『性的生活（VITA SEXUALIS）』，这次当然不可能随随便便起个“折木同学，我好想要”这类庸俗不堪的标题，“Breath”一词有呼吸、吐息的意思，也指淡淡的香气，是一个带有多重含义的标题。作者在漫画开篇处就提及了“个人领域”“排他领域”“爱德华·霍尔”“西出和彦”这些心理学专业术语和心理学家的名号，卖弄的意图很明显。

本子的剧情设计的有点简陋，关在密闭的储物柜里什么的设定已经不新鲜啦，跟きくらげ屋的那本雷同了。但有一点可以肯定的是冈崎老师是看过原作的，才用了荒楠神社和女儿节的梗（有相关剧情的动画播出时 C82 早就结束了），使用了雷同的捏他只不过是个不幸的巧合。说不幸是因为，きくらげ屋的本子比冈崎老师的本子实用度高出不少，冈崎武士这次的新刊确实非常疲软，不值一撸。

话虽如此，倒也不是没有亮点，在揣摩剧中角色心理，还原作品风格这方面冈崎老师还是自有一套的，对话设计很流畅，“如果你能把手放回原来的地方的话，我会感到很高兴”“那里是将来只能给夫君摸的地方”这类彬彬有礼的台词听上去的确很像大小姐千反田嘴里说出来的，比一味使用“我很好奇！”要高明不少。与台词配合的还有千反田各种羞涩的表情和折木笨拙而可爱的样子，气氛营造这方面可以打 80 分。不过实用度就只能打 10 分了，因为本子太·短·啦！，压根就是半成品，就摸了一次胸，动了两三下就结束了（折木早漏？而且居然没见红！），柜门莫名其妙打开了，然后讲了个冷笑话就完结了，什么玩意嘛！搞了十几页的前戏，居然用这么逊的方式想蒙混过关，而且本子最后只附了三张线稿，太没诚意了，退票！退票！

同人社团：Heaven´s Gate（安藤智也）
作品名：梓の身体検査大作戦
来源作品：轻音
实用度：82 分

NO.10 info

C81 时的“WORKING 一本游”之后，安藤智也老师又回到了他最近几年最钟爱也是最熟悉的『轻音』梓喵本。安藤这人说白了是个贫乳控，还带点妹控情结，对梓喵的执着也是源于这两项癖好。另外安藤的本子基本上是纯爱系，对角色比较长情，一个题材画好几年是常有的事，如果想从 Heaven's Gate 这里得到一些新鲜的刺激，那恐怕很可能会令你失望，不过习惯了安藤的作风以后，会发现他是一位







很细腻的漫画家，无论在感情层面，还是技巧层面都是如此。

这次梓喵本的主题是身体检查，不过内容跟体检完全没有关系，只是用体检来引出减肥这个话题，然后从减肥延伸到靠啪啪啪来消耗卡路里。这个点子从逻辑上说其实很科学，啪啪啪的确很消耗体力，而且在人精神处于高度亢奋的情况下是不容易疲劳的，所以运动量往往比平时锻炼时还要大很多，理论上说的确能达到减肥的效果。工口漫里遍地都是不思议和伪科学，这么科学的剧情倒是挺少见。梓喵和架空欧尼酱是安藤笔下的老题材了，笔者觉得无需再多介绍，安藤的画风在最近两年的时间里变得非常稳定，笔者以前也提到过以前他有时候还是会画崩，因为截稿日太紧偷工减料的情况也时有发生，现在似乎都杜绝了，画力输出十分平稳，究其原因可能是最近安藤从漫画家转型为工口游戏原画师的关系，以前工作和业余时从事的都是同一项作业，难免心生倦怠。现在业余时创作同人志，虽然工作强度还是很大，但心情毕竟轻快了不少，效率也随之提高了。

从技巧层面上说，笔者在 C81 扫雷时已经提到过着衣 PLAY 这一点，安藤可是究极的着衣 PLAY 控，整部作品里两人就从来没脱干净过，要说着衣 PLAY 有什么特别的视觉刺激效果，这是个仁者见仁的话题，但有的画师从主观角度出发就是喜欢着衣（可能源自于生活实践吧，笑），安藤不止一次声称自己是个制服控，制服在他的作品里出现的频率确实挺高，从 C81 时的女招待制服，到这次的健美操运动服，都不是无缘由的情况下就会穿的衣服，可见是先有制服的点子，后来才配合设计的剧情。其实安藤在 free talk 里也提到本来想做死苦水，后来临时改了健美操服，确实一开始就是设计好的。除了着衣 PLAY 的癖好，安藤的最大特点就是画面细腻，构图虽称不上大胆，但角度和台词都很丰富，一页页往后翻不会感觉有雷同感，也不拘泥于某种体位或者中出方式，各种过程基本上面面俱到，这对于一部纯爱题材漫画来说是尤为关键的（前戏和事后烟都不画直接本番 N 连发就不叫纯爱了）。

最后安藤表示接下来可能不再画梓喵本了（失落……），但同时在考察新题材时显得很犹豫，曾经想画冰果的摩耶花本（因为是贫乳），后来却担心人气不足作罢了，那么到了冬天时恐怕又要重新再选题了吧。







No.11 info

同人社团：NANIMOSHINAI（笹森トモエ）
作品名：白菓
来源作品：冰果
实用度：91 分

如果看了之前冈崎武士的早泄本和肉壶屋的普世价值观还不能令你满足的话，那么基于主菜总是最后才上的这个惯例，最好的冰果本笔者当然留到最后才推荐。

其实早在作者笹森トモエ在 P 站上公布封面绘的宣传小样时，就已经有包括笔者在内的很多关注者把这部作品列入 C82 必须入手的同人志的清单里了。入须学姐是整部小说里最能勾起男性欲望的一个角色，“女帝”这个称号一听上去就很想去征服一下（或者被征服？），黑长直古风美少女的设定虽然跟千反田有所重叠，但御姐的气质完全不同于后者，举手投足都散发着色气，不来一发实在是暴殄天物。笹森トモエ也不卖关子，上来就是本番二连发，制造

全撸点。相比之下，千反田的大胆和老练确实有点有悖于原作精神，不过作为一部实用本关注撸点才是最重要的，反而没有必要拘泥于原作设定。其实千反田的部分按下不表也行，看过封面以后，大家最期待的当然还是两位黑长直了，可惜居然没有！笹森トモエ留了三分之一的篇幅也不愿来一段，显然是太溺爱入须学姐这个角色了。最后学姐被危险日中出的一段虽然作为剧情高潮部分来说也颇有视觉冲击力，不过笔者觉得没有那啥的确是一个很大的遗憾。

最后介绍下 NANIMOSHINAI 这个社团。这是一个半旧不新的社团，成员只有笹森トモエ一人。2008 年左右开始发表作品，画的内容很杂，从『凉宫春日』到东方，不一而足，早期作品由于特点并不突出也没有受到太广泛的关注。不过随着笹森トモエ 2010 年底以商业插画师的身份出道，陆续在角川 Sneaker 文库、FAMI 通文库和电击文库接画了三部轻小说后，逐渐聚敛起了人气，尤其是电击文库上的『アンチリテラルの数秘術師』，一年多时间里就连载了 5 卷之多，势头相当强劲。

笹森トモエ的画力和人气水涨船高，去年 C80 时有一本友少本流出，当时还只能算二流中游水平，今年的冰果新刊就一口气挤入了笔者扫雷的榜单，来看此人的作品今后可以重点关注。

マナタマプラス
MANATAMAPLUS

NO.12号

同人社团：真珠貝（武田弘光）
作品名：マナタマプラス
来源作品：Love Plus
实用度：90 分

这次流出的 NTR 题材的作品非常丰富，几个热门题材的都有，还有几本素质不错的原创本。精挑细选之下还是选了老牌漫画家武田弘光的这部 L+ 爱花本，武田老师专注牛头人也有不少年了，品质值得信赖，因为『魔具姬』的动画化，画风现在也已经挤入主流市场。

本子的情节是老套了点，爱花中了金毛人渣的圈套被 NTR，另一边的苦主则金毛的女人算计，还蒙在鼓里。爱花前期被调教的过程可圈可点，攻陷的过程不紧不慢，步步为营，深谙 NTR 之道，最后被玩到 N 连发中出啊嘿颜，牛头人调教完成，这绝对是武田老师标志性的风格。从结尾来看似乎还会有下文，期待 C83 时的新作会更给力。

同人社团：パンダが一匹。（コミズミコ）
作品名：瞬夏—私と兄の夏休み
来源作品：原创
实用度：75 分

最后推荐一部纯爱题材的原创本，因为是兄妹恋（义理的），也不能说是完全的清水纯爱，带点禁断风格。画风很可爱，把双马尾妹妹的萌点完全表现出来了。感情戏的铺垫做的很细腻，妹妹虽然一直喜欢哥哥，但要跟哥哥发展成肉体关系毕竟需要一个合理的契机，这部分的描写还是比较出色。本番部分的处理手法很温柔，妹妹在中出以后变得主动大胆其实也是为了迎合读者的口味。但剧情后半部分作者突然笔锋一转，工口的场面变得浓密了起来，如果刹不住车的话就会一点点滑向重口味调教了。最后作者用一个比较讨巧的方式把兄妹俩又分开了。虽然妹妹还是一如既往的思念着去外地念书多年不归的哥哥，但哥哥的一句“妹妹出嫁时我会来送你，叶月永远是我的妹妹”把这段兄妹不伦恋拉回了现实世界中，也令这本新刊多少显得有点与众不同。▲



天朝有爱东方Cosplay图鉴(一)

Touhou Project Fans Cosplay in China

■责编/jed'、如月千华 ■美编/ASKI



△左：Mai 右：点点

继有爱的银铁工设专访之后，从本期开始，『二次元狂热』中断许久的Cosplay栏目将恢复为每期都有的内容，而结合本刊的口号“二次元狂热”，自然会要求Coser本人不仅服饰造型和摄影有一定的水平，本人也要真正对作品投入感情才可以哟。只要你是真正喜爱本刊经常介绍的作品，符合以上的要求，欢迎来我们这里展示自己的“爱”！

联系方式：jediliao@gmail.com 或新浪“二次元狂热官方微博”。

那么，接来为大家介绍的就是在伪娘盛行（？）的东方Cos中，非常有爱的两位真妹子Mai&点点的有趣访谈。



▲左：点点 右：Mai



▲点点

点点

- 名字（笔名）：点点
- 生日（或星座）：狮子座
- 性别：秀吉
- 平时活动的地方：有电脑的地方
- 喜欢的作品：东方 project 黑礁 化物语
- 喜欢的 Coser：地狱游戏
- 最喜欢的 COS 造型：大长腿腿腿腿腿腿腿腿
- 最喜欢吃的东西：芝士就是力量
- 最想实现的愿望：信仰满满
- 微博：http://weibo.com/333141328



Mai

- 名字（笔名）：Mai
- 生日（或星座）：处女座
- 性别：女
- 平时活动的地方：微博
- 喜欢的作品：东方 project 空之境界 东之伊甸 ARIA
- 喜欢的 Coser：地狱游戏
- 最喜欢的 COS 造型：人景合一
- 最喜欢吃的东西：双层吉士堡 !!! 其实喜欢的太多了 ..
- 最想实现的愿望：永远 17 岁¯_¯
- 微博：http://weibo.com/5mai5

喜爱东方的少女

2dm：首先两位都是玩了多久的 cosplay 呢？常用的 cn 的来历是？

Mai：我是两年前开始的，CN 是 Mai，因为以前的 id 带个“舞”字，所以就沿用罗马音了。一般昵称是小 5。

点点：三年前吧，CN 方面，我妈妈给我取的小名就是点点 .....

2dm：是怎样接触到东方的呢？

点点：唔，因为我喜欢 STG 游戏（弹幕射击）……然后就玩了东方，然后就入坑啦。

Mai：因为『非想天则』，那个时候很多朋友玩，我也去玩，然后就入坑啦！

2dm：女生喜欢 STG 和格斗游戏的很少见呀……

mai：我很喜欢格斗啦，小时候还去街机厅打 KOF97（咦没有不良！）。

点点：我是玩『雷电』……

mai：『雷电』我也喜欢！



▲左：点点 右：Mai

2dm：得意的战绩呢?
点点：我『东方地灵殿』可以通关 Normal 难度，当然那是过去的光辉历史……
mai：参加过一次『非想天则』比赛，过了首轮，对方还是个汉子用的魔里沙！我记得很清楚被我灵梦转身一个宝玉凹死的……

2dm：被妹子打败的宅男反应如何?
Mai：当时我赢了好多人鼓掌！那个宅男默默地就走掉了……

2dm：东方最吸引你们的是哪些地方呢?
点点：哇，超多，世界观，这个是第一。每个人物的设定背景几乎都有考据。
Mai：世界观和设定！然后音乐第二。当然游戏也很棒！
点点：音乐也超棒！

2dm：说起印象深刻的设定，举几个例子呢?
Mai：要说了解到之后很震惊的大概是铃仙。刚刚接触的时候大家都说铃仙受兔呀好萌啊，我也觉得铃仙是个萌的角色～但是后来深入了解了才知道有很悲惨的过去，顿时这个角色在我心中的形象高大了起来，出 cos 的时候也不想一味卖萌了，更想还原兔子的狂气还有一些隐约的悲伤。
点点：早苗我的嫁！这个可能是因为幻想乡里面早苗的形象最接近人类，而且又是从现实生活搬到幻想乡里的人类，一个人要舍弃自己原有的一切生活到一个完全陌生不按常理出牌的世界……


△左：Mai 右：点点

2dm：喜欢的曲目呢?
点点：『少女绮想曲』、『众神眷顾的幻想乡』还有『少女觉 ~the 3rd eye』、『信仰是为了虚幻之人』……数都数不清。
Mai：我对『神さびた古戦场』印象超深刻，超喜欢这感觉。

2dm：然后支持的百合 CP 呢?
Mai：美铃 × 咲夜最高！
点点：背德姐妹！竹林组！
Mai：然后是妹红 × 辉夜！
点点：辉夜 × 妹红！


△左：点点 右：Mai

2dm：谁是攻?
点点：辉夜！
Mai：妹红！
点点：必须是辉夜！
Mai：妹红好不好?
点点：妹红明明就是别扭受！
（编者注：以上省略 XX 字……）

2dm：那么选一组最最喜欢的呢?
Mai：美铃 × 咲夜！
点点：最喜欢……最喜欢还是竹林组。



2dm：那么分歧如此激烈的两位是怎么结识的呢?
点点：在一个风雨交加的夜晚……（误）
mai：……说正经的，是因为一个 ACG 同好组织的群认识的，当时点点很变态地来加我 QQ，



▲Mai，人设来自便当の境界出品的《东方金戈录》（东方 project 二次同人冷兵器设定本）

还自称点叔叔，说萌妹子来叔叔抱抱给你吃棒棒糖……

点点：没有这种事情！我的清白……

2dm：然后就约出来见面了么？

Mai：当时点点高三还在浙江，后来大学就来重庆了，她来重庆第二年我也读大一了……结果考了同一所（渣）学校。然后就熟了很多，第一次一起出的是彼岸组。

2dm：在拍东方的 COS 之前会做什么准备工作吗？

点点：首先是选自己喜欢的角色哇～装备也是很重要的。

mai：先要好好研究设定资料，然后要找合适的外景地，还要和摄影师提前交流想要的片子感觉和 pose，还有多浏览国内外的同角色 cos 借鉴学习。

2dm：喜欢的国外 Coser 都有哪几位？

Mai& 点点：地狱游戏！

点点：还有绮咲，天使 miyu！

Mai：规格外喜欢 Len 姐！（Lenfried）

2dm：两位照片的场景都非常有爱，都是怎么找到的呢？

Mai：有空的时间就会去市内各种公园呀景区踩点，大家也会互相交流不错的外景地。看起来很普通的公园，找一下不错的角度也会很好看。比如重庆涪陵的大木花谷很不错哟～夏天开满了向日葵，还有其他的花。本来今年想去拍幽香的，结果因为一些事错过了花期。

点点：还有重钢也很棒，有大片的废墟。

Mai：适合灵乌路空～

点点：还有华生园蛋糕城堡！

Mai：全名是华生园金色蛋糕梦幻王国，金戈录帕琪的拍摄地点就是那里，很多人第一次看到我金戈录帕琪都以为背景是 p 的，还有说我去欧洲了么……华生园是我们这里一个糕点公司，那个地方是他们的工厂，就自己修了很多欧式的城堡。超棒！

2dm：摄影师也是东方众吗？拍摄时谁的想法为主呢？

Mai: 是个打 ex 难度的巨巨。

点点：不是说『绯想天则』打不过你吗？

Mai：拍摄时有好的意见和想法都会互相说，毕竟交流很重要。

2dm：有不少大广角的构图。常用器材是？

Mai：嘤嘤嘤那是海棠巨巨厉害！

点点：嘤嘤嘤海棠巨巨拍得好！器材是佳能 550D，图丽 11-16mm F2.8。

生活杂谈



2dm：身为女生，平时会看腐的东西吗？

点点：不看，完全不腐。

Mai：不看。我们只看百合例大祭（TMA 的）。

2dm：那么两位喜欢怎样的汉子？

Mai：我喜欢成熟稳重的，我是叔控，同龄没感觉……

点点：俺喜欢胖子，玩 WOW 的，玩 T 的……

2dm：要求对方喜欢东方或者其他游戏吗？

点点：玩东方加十分！

Mai：希望他和我有共同话题啦～东方众没有坏人！

点点：东方众都是好人！▲

▲点点


图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
出自 :『季節の雫』
作者 :paooo 出品 : Fs-Project 提供 : 里表软妹
www.fs-project.com
KAMISHIRASAWA KEIN



History in Kamishirasawa

王者历史观的呈现

History in Kamishirasawa

——上白泽慧音的神兽一次设定考

■文 /franniss ■责编 /jedi、如月千华 ■美编 / ASKI

本次解析的角色，是『东方永夜抄』第三面初次登场的上白泽慧音。作为一位相当不凡的角色，不但角色原型中有上古神兽，还是著名插画站 Pixiv 所收录的第一张来自东方 Project 的 CG 角色，于 2007 年 09 月 13 日上传；她还是被大量东方爱好者认为非常适合作妻子的角色。

围绕她有很多很多问题——“上白泽”究竟是什么意思？和“白泽”有什么区别？为什么上白泽慧音有巨乳属性？被称为老师的设定由何而来？产灵是什么？她对人类亲和的设定，都体现在哪里？上白泽慧音和稗田阿求所传授的历史，有什么区别？哪个更为客观真实？

上白泽慧音之谜

Mysteries of Kamishirasawa

又到了对东方少女角色说文解字的时间。上白泽慧音，在华语圈里感觉是一个朗朗上口的名字。其中的“白泽”一词，含义已经被大家熟知了。

『求闻史记』中的设定是：上白泽慧音是知识最渊博、最聪慧的兽人。当她见到满月就会变身成白泽，所谓白泽是会现身治国有德的王者面前，提醒未来的灾难并指导正确方向的妖怪。这个“治国有德的王者”，最初的原型就是中国的黄帝。传说中，黄帝遇到了古代神兽白泽。『云笈七签』卷一百引『轩辕本纪』：“帝巡狩，东至海，登桓山，于海滨得白泽神兽，能言，达于万物之情，因何天下神鬼之事，自古精气为物、游魂为变者凡万一千五百二十种，白泽能言之，帝令以图写之，以示天下。”葛洪『抱朴子·极言』：“黄帝……穷神奸则记白泽之辞。”『瑞应图』：“黄帝巡于东海，白泽出，达知万之情，以戒于民，为除灾害。”

简单说，白泽向黄帝讲了一万多种精怪鬼神，黄帝点点头，笑然命人把这些精怪鬼神，都记载到一本叫做『白泽图』（或『白泽精怪图』）的书里给天下人。书中记有各种精怪鬼神的名字、相貌和驱除的方法并配有神怪的图画，人们一旦遇到怪物，就能够按图索骥加以查找。换言之，东方 Project 重要的一次设定文献『东方求闻史记』、『东方求闻口授』的策划，就是从这个来的。它也记载了各种精怪鬼神、注意事项和生存守则。不过神主为什么找了白泽这么一个中国神兽来设计人物呢？这也许得从“白泽”前的“上”字开始说起。

“上白泽”一直不被国内东方爱好者理解。有一种说法，认为“上”就是“上位”、“High Class”，区别于“一般白泽”。实际上，这个设定，要从欧洲普遍的幻想生物——狼人说起。

狼人的英文原文为“werewolf”，本意为“半狼”，这种命名方式普遍用于半兽人的称谓方面。如果要称呼“半白泽”，即为半（ウェア）白（ハク）泽（タク）。随后转变为近音平假名“うえはくたく”，于是转化为日文汉字“上白沢”，最后通过汉字音训转化为“かみしらさわ”，即我们在『东方永夜抄』中，上白泽英文姓氏“Kamishirasawa”。经过这一系列变迁，就能够看出来了，“上”的含义等于“半”。

『求闻史记』中称，兽人就是平时是人类，在特定环境下会动物化的妖怪。当作为人生活时，并不会特意装成是人类，所以很少会搞错。兽人分为先天性和后天性两种，先天性是家族遗传的，后天性则是中了诅咒、魔法等才会兽化。多数先天性的兽人一旦动物化就会完全成为兽姿。而后天性的多数是变成接近人类模样的动物（例如生出角、獠牙、尾巴等）。这一资料，解释了上白泽慧音不但是兽人，而且还是“后天性”的兽人。不过呢，神主对半兽怎么感兴趣的？这要从旧作的『东方怪琦谈』说起。

『东方怪琦谈』附录文档中，神主提到了一些关于存在“爱丽斯”少女角色的游戏名，“前边说到格斗作品（指『血剑王朝』）里的爱丽斯，可不是平常穿护士服变身时用两只巨大的腿站起来的兽人哟。”这里提到的作品是 1997 年的格斗游戏『血腥咆哮 / Bloody Roar / ブラッディロア』，或一般叫做『兽人格斗』，此作中的爱丽斯兽化后是兔子，原名叫塚神爱丽斯。第 2 作以后被收为养女，叫野野村爱丽斯。从此立下了可能设计“兽人”角色的征兆。上白泽慧音，是目前兽人角色中唯一登场的。由于半兽形态的上白泽慧音，长出了形似牛角的角（其实白泽还有四角，角色立绘没有体现），东方爱好者认为她可以产牛奶，所以上白泽慧音的相关二次创作中往往带有巨乳属性。

再谈她的名字“慧音”。她的名字来自佛教八种梵音声“极好音、柔软音、和适音、尊慧音、不女音、不误音、深远音、不竭音”之中的“尊慧音”，指听到的人能够获得宝贵智慧之音。她的帽子也比较有特点，下半部分即为弁，上半部分组合了弁发帽。古代吉礼之服戴冕，常礼之服戴弁，弁分皮弁，即武冠；爵弁即文冠，皮弁用于田猎或征伐，爵弁用于祭祀。经过此段解析，我们可以看到上白泽慧音这个角色身上，几乎没有直接出现日本元素，神主把大量日本元素放在了角色的其它方面，通过音乐做了一个巧妙的桥接。



History in Kamishirasawa

▲上白泽慧音人类形态与半兽形态，前者戴帽，后者有角。



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
出自：『季節の雫』
作者：bison 出品：Fs-Project 提供：里表软妹
www.fs-project.com



上白泽慧音初次登场在『东方永夜抄』第三关，本关播放了两首曲子，『懐かしき東方の血　~ Old World』与『プレインエイジア』。这两曲都有一些隐藏的细节，或不为人知的知识。

『懐かしき東方の血　~ Old World』的里音乐注释里，神主写了这么一段话："古之地。地与血，某种意义上等同，写作地的时候对应玩家。写作血的时候，当然是对应我的名字了。"要理解这段话的含义，首先是日语知识。地与血读音都为"ち（CHI）"，显见这也是神主喜欢玩的谐音游戏。不过，神主认为"这不仅仅是谐音"。因为这两个字，（除谐音外）某种意义上等同，也是日本人经常用的谐音用法。"令人怀念的东方之血"实则是"令人怀念的东方之地"。

关于"血"的曲目名称趣闻，无独有偶，还有『东方红魔乡』第五面的曲目『メイドと血の懐中時計』，在游戏内部 midi 文件中的命名，却是『懐中時計と血のメイド』。

『プレインエイジア』这个曲子，带给东方爱好者的误解流传更广。曲目名称写作英文时作"Plain Asia"。无论是翻译作"神奇的平原"，还是翻译作"东方的平原"都有点无厘头。此处的"Plain"作形容词解，意思是"不加修饰的"、"朴素的"。全曲应为『朴素的亚细亚』或『朴素的亚洲』。如果爱好者先接受了"东方的平原"这个翻译，就有可能先入为主的认为，这关发生在平原之上、上白泽慧音守护的人类村庄在平原之上……但是日本人不这样认为。

这里顺带探讨上白泽慧音与人类的关系。在『东方永夜抄』弹幕游戏原作中，上白泽慧音通过使魔发射出的弹幕有一个与众不同的特性——当玩家操纵人类角色之时，发射的弹数会比较少，看起来是一种优待。这是本作游戏的一个不容易发现的设定：当玩家操纵妖怪角色时，可以看到使魔变成的魔法阵的颜色不同。具体是这样的：蓝色魔法阵没有对角色的碰撞判定，红色魔法阵有对角色的碰撞判定；绿色魔法阵没有对角色的碰撞判定，且对妖怪角色会发生弹幕变化。黄色魔法阵有对角色的碰撞判定，且对妖怪角色会发生弹幕变化。『东方永夜抄』里，在高分刷新爱好者眼中，一面著名的灯符「ファイヤフライフェノメノン」里就是绿色魔法阵，对人类发射大量弹幕而对妖怪发射少量弹幕。上白泽慧音的攻击都是蓝色或绿色魔法阵，与之相反，对人类发射较少弹幕。

『东方永夜抄』剧情中，上白泽慧音以为妖怪入侵人间之里，而把人间之里隐藏起来了（解释为把人间之里的历史吞噬掉了）。这里东方爱好者可能会不明白，直接说"隐藏起来"不好吗？缘由是这样的，神主虽然在角色名字中，直接写了"白泽"，但关于慧音的能力——"吞噬历史的能力"是参考了吃梦的貘；"创造历史的能力"可能参考了妖怪"クダベ"。也就是说，东方少女角色存在多个原型和主要原型的现象，在上白泽慧音身上也存在。在原作游戏中击败中 BOSS 上白泽慧音之后，细心的玩家会发现，若是操纵妖怪背景里的村庄纹样会渲染上红色而难以辨认。

介绍了曲目与剧情知识再回到日本与亚洲

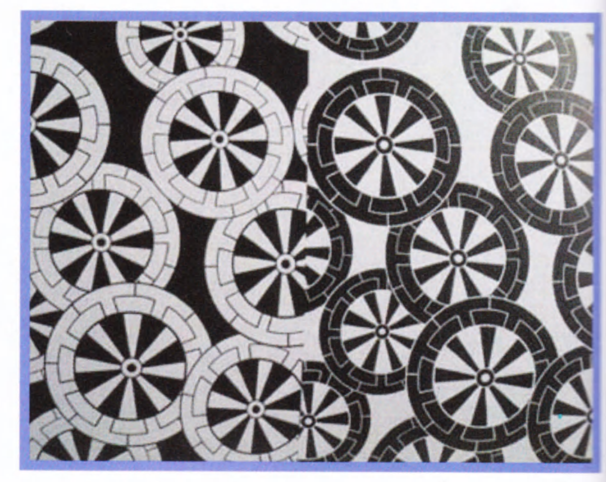


的联系。日本在十数万年前与亚洲大陆是相连的，而历史上通过朝鲜等国，引入了农耕、造器、纺织、造船等技术。甚至还有中国的儒家文化、都城设计、汉字与偏旁。虽然外来文化都渐渐染上了日本的色彩，但因为神主追根溯源的素养，还是让他选择了中国的白泽为原型。我们不妨接下来考察一下，上白泽慧音在朴素的亚洲背景下，记载了一些什么日本文化。



『少女綺想曲　~ Dream Battle』这首曲目的注释中，神主谈了这么一个看法：『东方永夜抄』这部作品的里主题是"以幻想为名的古老记忆"。所谓古老记忆反映在上白泽慧音的符卡设定上，终于有了明显的日本特色，让我们看看是什么特色。

我们在道中遇到的上白泽慧音的符卡，産霊「ファーストピラミッド」/ 产灵「最初的金字塔」，是一个关于天皇历史的起源。这个符卡所构建的弹幕形态是旋转的三角形，如果有喜



▲上白泽慧音的符卡背景，原始素材取自『日本文様集　第二集』中的车轮纹样。

欢下载高分录像的爱好者可以发现，慧音周围是一个动态的安定点，进入此符卡之前，高分玩家要通过右侧信息框来校准定位，进入慧音身周获得大量擦弹机会。那么这个符卡在文化意义上是什么意思呢？原来"産霊"是指"创造天地万物的神灵"，这种神灵每个民族都有。在日本指"造化三神"：天之御中主神（あめのみなかぬしのかみ）、高御産巣日神（たかみむすひのかみ）和神産巣日神（かみむすひのかみ）。三角形可能是由三神构成。神主喜欢参考的明石散人作品，『日本史快刀乱麻』中的说

注是：“古代出雲人は、神産巣日神（かみむすびのかみ）を象徴する五穀第一位の米を神奈備（三角形）の山形に握り、これを尊称してオムスビと名づけた。”（古代出云地方的人，把象征神産巣日神的五谷第一位的米粒，用手握成神奈備（三角形）状的山形，这是其尊称“御产灵”由来）不管怎样，在『东方永夜抄』此符卡的注释中，神主写下了“象征产灵之神的三角。调和。”我们可以看到其后多年，神主无论在哪里使用三角形这个符号，几乎都代表“调和”的意思，那是另外一个话题了。

注释里提到“世界最早的三角锥之力”，这个“三角锥之力”是经典的伪科学，它的描述是这样的：比如把食物放在金字塔形容器内，竟然发生了神奇的事情，食物不会腐败！此类说法已经被完全揭穿。这种“科学幻想”和前阵子走红的伪科学书，『水知道答案』引申出的“被赞美的大米饭不会腐败”实验，完全是同一个档次。有趣的是，神主在符卡注释里最后还提到同是三角形的团子，提到茶点看起来很无厘头……实际上这并不意外。从『东方妖妖梦』正式制品版开始，东方正作弹幕游戏在游戏安装的时候，都会出现一句来自神主的类似“游戏安装需要时间，请在此期间吃个茶点”的提示。这个茶点几乎每作（包括体验版）都不一样。有樱饼、刨冰、莓大福……『东方永夜抄』正式制品版等待安装时，是建议吃水羊羹。

随后，玩家在与上白泽慧音正式战斗时，遇到的第一个符卡，始符「エフェメラリティ137」也有说法。“エフェメラリティ 137”的一个非常明显的错误翻译是“短暂的 137”，实际上是“短命 137”或“短寿 137”。137 这个数字是日本最初天皇即“神武东征”的神武天皇寿命。之所以称之“短命”，是跟产灵神数十万年的寿命相比得出的结论，毕竟天皇也是人！『古事纪』中作 137 岁，『日本书纪』中作 127 岁，显然神主采用了前者的说法。其后的符卡，野符「武烈クライシス」/ 野符「将門クライシス」/ 野符「義満クライシス」/ 野符「GHQ クライシス」均指天皇掌握皇权历史上所面临的危机（クライシス =Crisis）。一是指日本第 25 代天皇，武烈天皇，这位暴君断绝了传承自日本第 16 代天皇仁德天皇的直系血脉。二是指平将门之乱：将门自称“新皇”的动乱。三是幕府将军足利义满对皇位的篡位阴谋，最后则是联合国军最高司令官总司令部（GHQ）对保持神格的天皇的威胁。

Lunatic 难度之下，国体「三種の神器　郷」/ 国体「三种之神器　乡」这个符卡的命名，也对天皇文化有重要的体现。实际上低于此难度的分别为国符「三種の神器　剣」/ 国符「三種の神器　玉」/ 国符「三種の神器　鏡」，表现了剑、玉、镜这三种之神器，相信『拳皇』爱好者对相关文化不陌生。不过为什么 Lunatic 难度下，多出一个神器“乡”呢？这里即是一个从 Hard 难度变过来的谐音游戏，鏡（きょう）同郷（きょう），也是指天孙降临的高千穗乡（此地现在已经易名）。在『日本史鑑定―天皇と日本文化』中，在“室町の文化で日本文化の謎が解ける”一章中提到“三种神器，守护国体”。所以前面都是“国符”，而这里是“国体”。



▲国体「三種の神器　郷」，幽冥组在展开高分策略时，频繁利用 BOMB 进入使魔中央。



▲葵符「水戸の光圀」，『东方文花帖』唯一具有连续三次魔方阵的符卡。

终符「幻想天皇」/ 虚史「幻想郷伝説」，“終符”对应了前边的“始符”，有始有终。历史上，联合国军最高司令官总司令部（即前面的 GHQ）向战败国日本问责，1946 年天皇发表“人间宣言”，天皇的神格就此终结。慧音的符卡书写了一部天皇历史同时也是“国体”观的历史。“国体”观发自水户学，明石散人『龍安寺石庭の謎　スペース・ガーデン』中记载，“水户黄门”德川光圀是编辑『大日本史』的学者。这一脉络在『东方文花帖』里慧音的新符卡有体现，可见神主读书非常深入。

『东方文花帖』3-6 葵符「水戸の光圀」不光从文化角度看，单纯从游戏角度看，也是非常特殊的。本游戏的所有 BOSS 中，只有这一关的魔方阵会无缘无故连续出三次。德川光圀相关的德川家纹是三片葵叶，可神主在设计的时候，显然只选了葵叶作为植物的原始形态，两片叶左右各一片。此外慧音还是『东方永夜抄』唯一有两枚 Last Word 的角色，且半兽形态没有在『东方文花帖』里登场——据闻半兽形态具有“创造历史”的能力，人类形态则具有“吞噬历史”的能力，想知道上白泽慧音在一次设定的剧情里对历史是持有什么态度，保有什么观点？那就可能要借助她的朋友，同样书写历史的稗田阿求来了解。



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
出自：「决死之梦－旧地狱梦焰」
作者：sharp+ 出品：绯色永恒 提供：HarukaCon
http://blog.sina.com.cn/isdoujin

History in Kamishirasawa



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

出自：『决死之梦 – 旧地狱梦焰』
作者：sharp+ 出品：绯色永恒 提供：HarukaCon
http://blog.sina.com.cn/isdoujin

谁人的历史 Whose history

如果这个话题可能承接上述符卡来讲述历史，那么这个符卡，一定是上白泽慧音（半兽形态）在『东方永夜抄』Extra 关卡中的第二符卡，転世「一条戻り橋」。这个符卡命名同样有趣，神主喜爱的日本作曲家服部克久的一首『一条戻り橋　Bon Retour』。其中“Retour”一词被用到『东方花映塚』的曲目『花映塚　～ Higan Retour』名称里，“一条戻り橋”用在了此处。在『东方永夜抄』为最新作的当时，“转世”除了象征日本京都市上京区的一座真实的桥相关传说外，普遍被解读为立足于过去、现在、未来中的现在，面临“世界的转换期”。没有实际的“转世”意义，随后才在『幻想乡缘起 东方求闻史记』的创作中，出现了一个不断转世的人来记录妖怪历史，这个人就是后来为大家所熟知的稗田阿求。

和上白泽慧音一样，稗田阿求也书写历史，更出自书写历史的世家。她们都有一个基本目的，是维持幻想乡中“人类与妖怪之间的平衡”，阿求更是注重于人类与妖怪的融洽相处，所以，这样的历史不是很客观的有什么记什么，而是对历史有选择的，用细节体现作者观点的“春秋史笔”。

『文文。新闻』第百十七季 长月之二“謎の秘密歴史結社の実態”这篇记载中，报道了人间之里传言中存在着一个秘密的社团。这个社团成立的目的在于发现人类和妖怪居住于幻想乡里的印记，探索幻想乡的秘密。秘密社团首领称：现代的人们对于为什么妖怪会生活在这儿，什么是幻想乡，他们的祖先是什么人等等的问题了解甚少。当全知全能的妖怪被从幻想乡逐出、当幻想乡被人类所掌控时，人类完全有必要了解关于幻想乡的真相。

由于人类对妖怪持有偏见，所以上白泽慧音决定开设一间教授历史的学校。在上白泽慧音眼中，博丽灵梦等对妖怪没有偏见的人类是进步的。『文文。新闻』中，她面对采访时称：“对那群人类毫无办法。她们与妖怪之间并无大的差别了。”

出于这种目的，上白泽慧音的历史与妖怪的历史很不同，这个观点的证据在上白泽慧音在『东方文花帖』3–4 使用的符卡，包符「昭和の雨」的符卡注释中。射命丸文提到：“虽说是历史，不过这个人所说的历史，和我们所知道的历史好像有点出入。她说的历史以前都从来没有听说过呢……”上白泽慧音（半兽形态）在『东方永夜抄』Extra 中的符卡，新史「新幻想史　–ネクストヒストリー–」的命名很有特点。符卡中的“ネクストヒストリー”即“Next History”。在『东方永夜抄』正式制品版颁布后，神主公式站“上海アリス幻樂团”，在 LOGO 图后的文字，也出现了“Next History of Lotus Asia”。看起来，是想从此书写“新幻想史”。

然而作为人类的稗田阿求，对上白泽慧音

KAMISHIRASAWA KEIN



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
出自：『决死之梦－旧地狱梦焰』
作者：sharp+ 出品：绯色永恒 提供：HarukaCon
http://blog.sina.com.cn/isdoujin

的历史很熟悉。『求闻史记』记载，花店女儿问稗田阿求，怎么不来私塾？稗田阿求回答："都是些我已熟知的事，大都是些我常编弄的内容。"阿求更写道：上白泽慧音是人类时能消灭历史，白泽时能创造历史。幻想乡的历史是她创造的（她的能力无法影响稗田家相传的『幻想乡缘起』，所以历史不是她的，而被稗田家所持有）。只是发生事情并不会变成历史，必须经过谁的手才能变成历史。凭空捏造历史和抹杀发生过的事件都是可能的。通过一个视点来观看事物就是历史。白泽的能力对于国之王者来说，就是用来创造利己的历史的。

而阿求自己的历史呢？可见『求闻史记』最后部分：说得更直接些，这次的『幻想乡缘起』有很多来自妖怪方面的抗议（要求将它们写得更强些，希望自己有某某能力等），本来此书是作为保护人类的资料用的，后来妖怪们希望知道更多关于自己的描述。事实上这次的『幻想乡缘起』有一些妖怪写得比实际上危险。现在幻想乡的实情是，人类基本上不会被袭击吃掉吧。换言之，『求闻史记』的细节与事实有出入。

对此有疑问的东方爱好者，一定要看体现一次设定的漫画『記憶する幻想郷』（Memorizable Gensokyo）。在这部漫画中能够惊讶地发现，阿求受到雾雨魔理沙的拜托在『求闻史记』随便加了一小段描述"小偷属性"的部分。并且在『求闻史记』本书中翻找，这部分还称"虽说稗田家的幻想乡缘起现时还没有受害过，不过此书被她知道了话，也会有危险的。"但事实是她们已经在成书前会面过。

从『文文。新闻』第百十七季 長月の二"謎の秘密歴史結社の実態"还可得知这样的对话：上白泽慧音："因为我已经代理了巫女该做的工作，幻想乡的平衡才得以维持。身为妖怪，你真的要记录这些有关人类的事情吗？"射命丸文："我报纸的取材和阅读群体都来自于妖怪。嘛，并不是说关于怪物一样的人类没有什么话可说，可是根本上这篇报道是关于你的。如果不是你在那儿，我就不可能作这篇文章。对我们来讲，人类只是袭击的对象，对吧？"

从这篇报道起，上白泽慧音就在人间之里开设了学校。『求闻史记』称，她住在村庄里，开了一间寺子屋。每天都在编纂历史。那才是她的工作（和稗田家联系深远。稗田家遍及千年的庞大的资料，对她的讲课是很用的）。所谓寺子屋（てらこや），是日本江户时代让平民百姓子弟接受教育的民间设施（私塾），也称为手习所或手习塾。"寺子屋"的称谓主要在京都、大坂和伊势近畿地区使用，在江户称为"手习指南所"或"手迹指南"。它起源于日本中世纪的寺院的教育。当时武士阶层的子弟往往被送到领地内的寺庙接受教育，日语中寺子屋的"子"和"小"发音相同意思相近，寺子屋也因此而得名。在博丽大结界封闭之前，外界日本的"寺子屋"已经推出了历史舞台，拜其所赐，日本识字率在世界范围首屈一指。

总之，上白泽慧音和稗田阿求的历史有相同部分，也有不同部分。上白泽慧音为了消除人类偏见，授课比较古板但比较关照人类。在『东方花映塚』中，四季映姬在关卡对话中，对雾雨魔理沙说过一句映"我动真格说教的话，可不会像在寺子屋时那样温柔哦？"。稗田阿求的历史还接受妖怪的建议进行了更改，射命丸文看过的妖怪历史更是和她们的版本出入很大。对于我们东方爱好者来说，这样复杂的情况下，接受哪个历史比较好呢？就是一个随时面临取舍，需要判断力的难题了。▲


妹控之心与幸福定义的“不等价代换”
from the Sister Complex
The definition of ha
■文/如月千华 ■责编/如月千华、jedi ■美编/ASKI
——饱受争议的“穹妹”后继者『イモウトノカタチ』



info

游戏名	イモウトノカタチ（妹之形）
公司	sphere
人设	橋本タカシ，武藤此史，こだまさわ
剧本	太刀風雪路，朝倉誠理，なつかぜかおる
音乐	安瀬聖，Peak A Soul+
发售日	2012 年 08 月 31 日

简单算一算，从“妹 moe”开始占据 GALGAME 的主流至今，已经差不多有十个年头了。从初始阶段只要 LOLI 就好，到必须具有妹属性，再跳跃到更凶残更禁断的实妹，玩家们对游戏的要求越来越高，厂商做出来的东西也就越复杂和无节操。即便如此，在“妹控”渐渐成为阿宅基本属性的现在，深陷各类妹妹和妹系游戏中不能自拔的妹控大师们，毫无疑问已经身经百战练就了一身妹功，别说义妹堂妹表妹或是邻家小妹，现在连实妹都是信手拈来，毫无压力，他们对于各种妹的剧本和故事也都了如指掌，谈笑间即可将刚刚还在为感情伦理或是血缘纠结不已的妹妹压在身下。

在很多玩家对已经逐渐走向公式化的“妹妹”表示屡试不爽的同时，也有部分忧国忧民的“哥哥”对妹系作品的前景表示担忧。毕竟现在连曾经“最高级”的实妹都成了家常便饭，那么妹控们还能追求什么更高端的东西呢？——笔者的基友中就有一个纯血妹控因为“妹妹”不再有新意而黯然身退，转而投入山口山的怀抱（爆）。

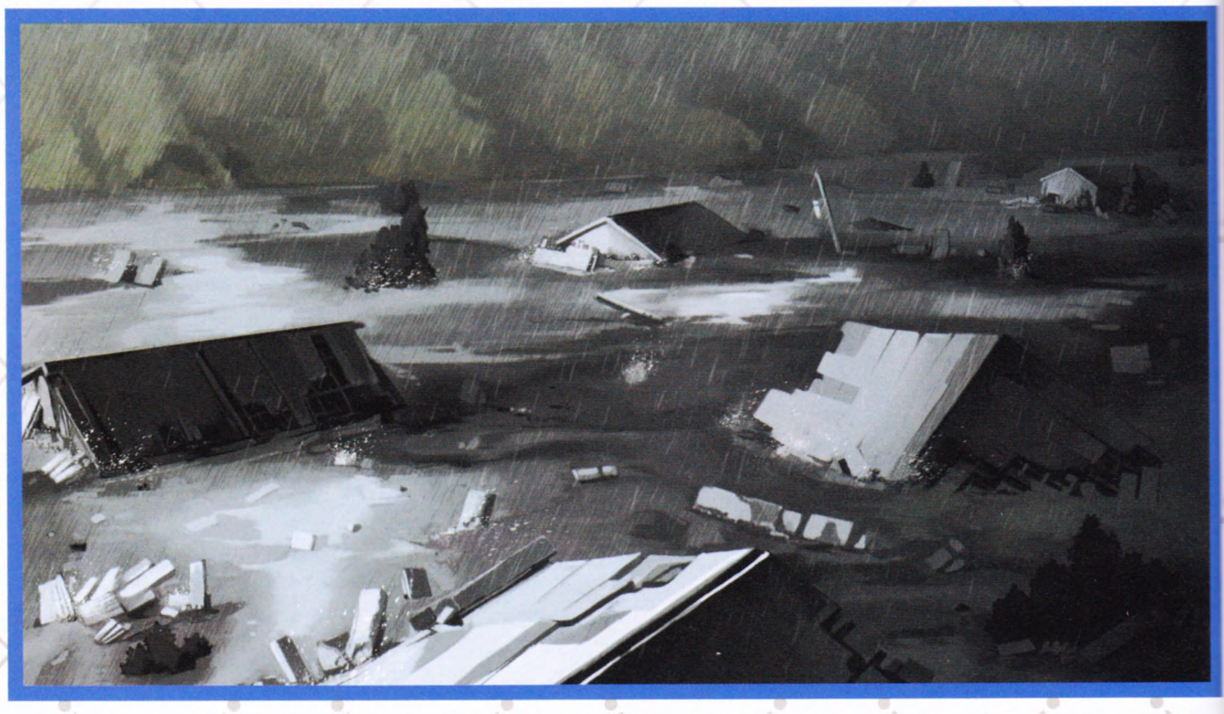
2008 年，『缘之空（ヨスガノソラ）』的出现虽然引起了一些不太好的风气，但作品的确为妹系 GALGAME 灌入了新鲜的血液，一“炮”而红的 Sphere 也被捧为了“知名妹系品牌”，所以今年其打着妹字标语的新作『妹之形（イモウトノカタチ）』，必然承受了妹控们期待突破和新鲜感的目光。然而作品上市之后面临的，却是几乎一面倒的恶评：从今年 8 月底发售至今短短的半个月时间，在批评空间打分标准已经相当宽松的现在，该作的评论甚至连爬上 70 分门槛都希望渺茫。“地雷”，“失望”，“意义不明”，“欺诈”，“半成品”……各种负面评价排山倒海，让人应接不暇；一夜之间，Sphere 仿佛也被从神坛上踢入了万劫不复的深渊。

那么，这款夏季的最大热门、被寄予了厚望的『妹之形』，究竟是一个怎样的作品？它是否真的一无是处？作品中对“妹妹的存在”做出了怎样的讨论？曾经创造了穹妹这一奇迹的 sphere，究竟是带着什么样的目的，推出这么一款恶评如潮的“看家之作”的呢？要谈这些问题，我们还是先从故事中寻找一下答案。



主人公与故事背景

Male pig feet and Background



时间是近未来。

随着人类科技的发展，大气污染和温室效应越发严重，全世界绝大部分地区的气候已经发生巨大改变，已经只剩很少地域能够感受到明显的四季变化。位于日本中部的鹄见市原本只是一个失去了四季的小镇，可由于距离大都市距离较远，小镇附近还保留了较为完好的绿色环境。以此为契机，政府将其选为“环境特区”，融资在镇上建立起研究所，进行改善自然环境的研究，这使得“鹄见市白鸟环境特区”几个大字在当时曾名震全国——而在如今，这却是一个令人悲恸的名称。

鹄见豪雨灾害。十五年前的一场全世界罕见的大雨，让曾经美丽的小镇化为废墟。洪水淹没了街道，山体滑坡阻断了道路，泥石流掩埋了建筑物……人类面对自然的无力感铭刻在世人心中。背负着沉重的阴影，当地的居民经过长年累月的重建工作，在受灾严重的旧街区不远处建立了一座完全依靠高效风力和太阳能发电运转的新城，以“无碳都市模型”的新面貌赢回了“环境特区”的称号，再次让世间刮目相看。就在城市复兴即将迎来十五周年的时候，泥沙中掩埋十多年时光的，保存了大量居民资料的电脑被挖掘了出来。那场灾难中无数人失去了家人，也有无数孩子与父母失散，而重见天日的过去的居民资料为那些妻离子散的人们提供了寻找家人的机会。







出身于鹄见市的主人公美马雪人在灾难中失去了双亲，自幼在一个偏远城市的孤儿院长大，后来被人收养。由于当时年纪太小，长大后的他几乎对灾害时情景一无所知，但却隐约记得自己有一个失散的妹妹。多少年来一直对唯一记得的家人念念不忘的雪人得知了居民资料一事之后，为了寻找亲生妹妹的踪迹，冒然地只身回到了故乡——鹄见市白鸟环境特区。

由于一直生活在远离现代都市的环境中，他的认识与一般人存在着较大的脱节，在手机付费和电子消费已经成为普遍的现在，连手机都还不会用的他，突然来到一个顶尖科技建造的都市，自然是手足无措。

碰巧的是，他在这里很快结识了一位与他境遇相似，前来寻找失散哥哥的少女——濑名美优树。在美优树地带领下，雪人与她一同来到了灾难咨询中心。可经过一整天的调查取证，两人得到的却是最不能接受的回答：居民资料中没有找到两人的信息，自然也就无法帮助他们寻找家人。面对这样意外的情况，深感沮丧并害怕得到结果的美优树一度涌起了放弃的念头，不过在开朗积极的雪人地鼓励下重新振作了起来，两人约定要一起找到自己的家人。于是在学校校长的帮助下，两人转入了鹄见市内唯一的学校——私立久久美良学园，在这里继续寻找家人的线索。就这样，成为同班同学并住进了同一个宿舍楼的雪人和真优树，开始了他们的寻亲之路。



雪人在学校里先后结识了同班同学澄稀あやか、玉木晴哉，还有与普通学生一样就读于学校的看护用机器人 MeTA 等多位愿意帮助他寻找妹妹的同伴。新的生活渐渐稳定下来，雪人迎来了他的生日。这一天，与他从小在同一个孤儿院长大的另一个雨灾受害者，有如妹妹一般存在的少女——美马千毬追随着他的脚步来到了鹄见市。也就是这一天，他经过提醒才说出自己由于晚上一年学，所以比同班同学们都要年长一岁的事实。

——这意味着，除了机器人 MeTA 之外，雪人来到鹄见市结识的所有同年级同学和低年级学妹都可能是自己的亲妹妹……









美马千毬 Mima Chimari
（本名：高階千毬）

美马千毬——家人的意义

Meaning of Family

生活在孤儿院的时候，照顾比自己年纪小的孩子，始终是雪人的职责，而且他懂事之后，得到的一个任务，便是保护比自己小两岁的千毬的笑容。于是自从初遇开始，雪人便当上了千毬的“哥哥”。普通的兄妹，即便年幼时十分亲昵，随着时光的流逝，兄妹俩逐渐长大，逐渐有了自己的世界之后，相互之间也会保留一定的距离。但是对千毬来说，作为自己守护神和方向标的哥哥就是自己世界的全部。

当她得知雪人独自来到环境特区，她便毫不犹豫，也毫无计划性地赶了过来。当有其他人可能会入侵自己的世界时，她便会本能做出排斥……哪怕对象是哥哥“真正的妹妹”。所以她和雪人都在久久良美学园里安顿下来，雪人打算正式开始寻找妹妹的时候，做了他十几年妹妹的千毬开始想出各种办法阻挠。

雪人从心底珍视千毬这个妹妹，他会发誓永远不离开千毬，发誓会从各种危险中保护千毬，这是雪人纯粹的想法，千毬也因此得到了救赎。可是，雪人并不能满足于此，因为他除了千毬这个“妹妹一般的存在”外，还有一个同样失去了父母，同样经历了灾难，甚至可能孤单一人的妹妹，他想像对待千毬一样去陪伴，安慰并守护自己的妹妹。千毬虽然有时候任性而倔强，但本质上是一个天真而听话的女孩子，经过雪人真诚地劝说后，她也表示愿意支持哥哥。不过，这样的决定并没有消除千毬害怕哥哥会抛下她离去的不安的心情，察觉到这一点的雪人反复思量了如何才能让千毬幸福，并选择了与她越过了普通兄妹的界限，成为了更深一层的“家人”。

然而，一次偶然的机会，众人在宅后留下的旧试验区划的废墟地带的一栋被泥沙掩埋的楼房里“探险”时，找到了千毬尚在人间的真正的“家人”——十五年前，千毬的父母曾是环境特区研究所的研究员，灾难发生过后，他们一直秘密地生活在废墟地下，进行着自己的“赎罪”。如今，他们得知了自己的女儿千毬还活在世上，感到十分满足，叫雪人等人别再靠近废墟，并再次将自己封闭在不见天日的地下。

认为家人就应该在一起生活的雪人没有放弃，在数次被拒于门外后，他最终赢得了与千毬父亲面对面的机会。这一次，偷偷跟在雪人身后的千毬跑了出来，表示她的不解：“为什么我要和这个叔叔一起生活？”“我的家人不是只有雪哥你一个人呀。”

这时候，雪人才认识到，千毬口中的“家人”二字的沉重：对千毬来说，所谓的家人既不是有血缘关系的亲人也不是一起生活的同伴，甚至不是其他任何人，她的“家人”就只有雪人一个而已。于是雪人这时候需要做的便是拉起不谙世事的千毬的手，逐渐教会她什么是父母，什么才是家人。而千毬的父亲在听到女儿叫了一声自己“爸爸”——尽管还很别扭，还很勉强——之后也终于折服，离开废墟在新建的家中与千毬开始了新的生活。







澄稀あやか——理想的关系

Ideal Relation





澄稀制药，那是世界顶尖医药公司的名称，同时也是环境特区四大投资商之一。

身为澄稀制药社长千金的あやか，的确是名符其实的大小姐。由于父母工作繁忙，她从小由外婆抚养长大，也因而深受那位生前被称为“实干派”的老人的影响，她不同于大多数喜欢琴棋书画的深闺令嬢，而是一个喜欢户外活动的“庶民派野公主”，从小就喜欢做一些小男孩喜欢的游戏——比如寻找自己的秘密基地。偷偷将学生宿舍一间空房当做自己秘密基地的她，不巧与刚刚成为房间主人的转学生雪人“撞”个正着，就这么一次“亲密接触”后，两人相遇了。

尽管这次相遇并不愉快，但这个平时说话对人从不摆架子的少女，在班级里与雪人再会之后很快就化解了前嫌，与他结为友人。而雪人这边，随着交往的增多，他也渐渐明白这个看上去好胜又强势的少女，其实是个相当率直又害羞，对她的亲近感倍增。

一次，放学后雪人在商店街闲逛的时候，偶然撞见あやか被数名头戴墨镜的黑衣人围追堵截的场景。不明情况的雪人认为あやか被卷入危险的事件中，便只身跳到黑衣人中间，帮助她逃走。起初，あやか对此事只是道歉道谢，但对原因缄默不语。多次发生同样的事件之后，あやか才向雪人坦白：那些黑衣人其实都是澄稀家的佣人，是受あやか的哥哥的命令来抓她回家的。

あやか的哥哥澄稀顺也，小时候就离开家前往英国留学，平时很少回家，他们兄妹的关系并不算好。顺也偶尔利用假期回家就会想尽办法为难和捉弄あやか，甚至做出许多超出恶作剧范畴的事。这一次，正好碰上父母在国外出差，他不爽あやか放学后总是在外游玩的习惯，为了让あやか回家，不但派出警卫去抓人，



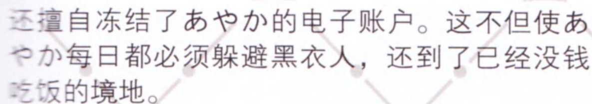












还擅自冻结了あやか的电子账户。这不但使あやか每日都必须躲避黑衣人，还到了已经没钱吃饭的境地。

为了寻找妹妹而来的雪人，认为一家人应该和睦相处，对顺也的做法表示不能理解和愤怒。可哪怕被逼得饿晕在地，甚至连家门都进不了，あやか依然袒护着哥哥，认为最初只是一些小事，可由于她也坚持与顺也赌气，两人都不让步才发展成这样。这个时候的雪人还不理解，其实あやか一直希望有一个可靠的哥哥，虽然顺也一再让她幻灭，可她并不希望与哥哥结下更多仇怨。于此同时，整天陪伴着自己，为自己着想，并相伴收留自己的雪人，在不知不觉中，与她心目中“理想的哥哥”的形象重合。即便两人经过交往之后结为了情侣，あやか依然在内心默念着：如果你是我哥哥就好了……

不知是造化弄人还是老天爷的玩笑，两人在躲避顺也骚扰时找到的经过严密保管的，奶奶最后的遗物，竟然向あやか证明了这一愿望实现的可能性：原来あやか与顺也两人都不是澄稀家真正的儿女，而是在十五年前的灾害中由奶奶本人亲自收留的孤儿——这意味着，あやか或许就是雪人寻找的妹妹，可这样一来，另一个问题又不得不摆在他们面前：已经在一起的两人如果真是亲兄妹，他们该怎么看待对方？无人的夜晚，あやか轻轻搂住雪人，说到：“恋人加上兄妹……这不是最完美的关系了嘛。”这便是两人得出的答案。尽管后来他们被证实并非真正的兄妹，但这并不影响两人之间的关系，情侣的幸福加上兄妹的幸福，才是两人真正的幸福。

另一方面，当顺也得知自己身世的之后一蹶不振，这时候一直受着欺压的あやか并没有弃他而去，而是拉起这位哥哥的手，训斥着他的窝囊和没用——这在旁人眼里，不也是普通兄妹之间的日常一景么？

Sumeragi ayaka



Sena miyuki
濑名真优树
（本名：神志那美幸）



濑名真优树——幸福的本质

The Essence of Happiness

真优树也是15年前那场雨灾的受害者。比雪人幸运的是，灾害过后失去了家人和过去的线索的她，被一个相对富裕的家庭领养，从懂事起便过着衣食无忧的生活。在新的家庭受到的关爱和教育，使她懂得待人温柔，品行端正，优点数都数不过来。不过因为一直以来没有经历过大风大浪，所以她的内心承受能力显得有些薄弱，面对事物也总是展开消极方向的思考——这恰恰与雪人正好相反。雪人在偏远地区的孤儿院长大，虽然对社会了解甚微，但在成长中学会了各种责任，孤儿院的大家庭也为他带来了开朗积极的生活环境，面对问题不知道三思而后行，习惯于一股脑儿地野猪猛进。

就是这看似八字完全撇不到一起的两人，组合在一起竟然意外地合适。而真优树从小都在女校长大，很少接触男性，平时哪怕与男生面对面都会手忙脚乱，更别说要和男性深交





了——唯有不懂察言观色，不会深思熟虑的雪人能在真优树气馁的时候毫不犹豫地拥抱住她，给与她鼓励，能够在她忧虑的时候毫无顾忌地仅仅握住她的手，让她安心……或许从这种意义上看，两人走到一起也是一种必然。

寻找哥哥和寻找妹妹是两人来到环境特区最大的目的，他们在周围同伴的帮助下通过各种办法提高自己的知名度，制作海报，发放传单，网络宣传……其后他们想到最有效的方法，是当选上城市复兴十五周年的祭奠——慰灵祭的亲善大使，于是他们很快也就遇到了最大的难关：由于亲善大使的选拔赛属于慰灵祭的一部分，比赛本身不需要过分严肃，主要目的是能体现出在困境中互助的精神以及顺便活跃祭典的气氛，因此选拔赛的比赛项目竟然是两人一组穿着泳装进行二人三脚马拉松……

要让本来就对男生过敏的真优树和木讷的雪人配合起来练习很勉强，穿着泳衣去夺取冠军更是难上加难。不过经过十几天的拼命联系，经历了各种风波，两人相互磨合，相互提携，最终还是站在了比赛赛场上。

这时，与一股脑只想着胜利的雪人不同，真优树内心充满了各种思绪：从起初激励怯懦而不敢知道结果的自己不要放弃，到鼓励遇到困难不敢前行的自己，再到一步一个脚印帮助着不安地自己……正因为有雪人一直陪伴着，内向而消极的她才能站到比赛的起跑线上。少女暗下决心，今天要与这个如哥哥一样牵引着她的人并肩作战，如果不能夺冠，就离开这里回到养父母身边，如果成功便在大家的见证之下，向他告白。

在比赛中，本来形势大好的两人，突然因雪人的一个不留神而摔倒在地，真优树也因此受伤。看着真优树站起身都痛苦的样子，雪人本打算弃权，却被真优树坚决不愿放弃的眼神所震惊——这个从相识到现在一直十分弱势的少女，竟然表现出了如此强硬的意志。斗智被重新点燃的雪人，竟然背起真优树跑完了大半程……尽管从二人三脚的角度，两人早已失去资格，但选拔赛并非严谨的竞技比赛，两人互相鼓舞和互相帮助不但赢得了赛场的一致叫好，从另种意义上也实现了选拔赛的初衷。于是，亲善大使就这么尘埃落定。

所谓亲善大师，其实就是从学校中选出的慰灵祭代言人一般的角色，代表慰灵祭乃至整个环境特区的居民向世间发言，证明自己不忘过去、开拓未来的意志。在除了常常与各方高官洽谈会面，在公众场合和各类媒体面前也有极高的上镜率。当上亲善大使同时也成为全市公认的情侣，两人一面体味着他们独有的“傻傻的幸福”，一面几乎所有课余时间都花在了亲善大使的工作中。





来到环境特区，与同伴们相识，与真优树相爱，乃至成为了亲善大使，雪人始终都还只是把自己当做一个旁观者。这样的状态下，即便他一开始就找到了妹妹，找到了真正的家人，他们也只能维持表面上的“家人”吧。但是自从渐渐了解到这个城市的过去以及关于那场灾难的种种隐情，他才算懂得了十多年来，生活在这片绝望的土地上的人们是以怎样的心情重建着城市的，才算是真正继承了前人的意志，成为城市的一员。这时候，学校理事长带两人来到旧试验区划的废墟参观废墟挖掘工作更直击了雪人的心门。这块沉淀了无数悲伤的土地下面，还埋藏着大量十五年前悲剧的见证，将那些东西挖掘出来，对环境特区现在和过去的住民都是十分重要的。更何况，他还隐约察觉到自己对这块区域有一种奇异的感觉，或许妹妹的线索就在泥土之下——雪人按捺不住冲动主动参加了挖掘行动。而真优树认为把全身心都投入到挖掘的行动，就像是在拼命地想要奇迹的发生一般希望渺茫，可她却没能阻止雪人，因为她自身也对那荒废的土地抱有特别的意识，而且同时也产生了另一种不安……

就在挖掘行动的最后一天，在所有人几乎都放弃的时候，雪人竟然挖出了大量时间胶囊。那是灾难发生之前，在研究区划工作的人们为自己的家人儿女留下的信息。虽然并不是特别重要的物品，但对于生存下来的家人来说无疑是巨大的鼓舞，对慰灵祭来说也意义重大。不过，在大家集体欢呼的时候，却没人注意到，真优树偷偷地拿走了一块时间胶囊，上面写着三个名字：神志那幸人、神志那美幸、神志那真幸。









自此之后，雪人便发现真优树整天心不在焉，满面愁容，交谈总是答非所问，并还拒绝亲昵行为。这种情况持续到了慰灵祭当天，当雪人发现在哪都找不到真优树的时候，终于意识到事态的严重性。直到他在真优树的房间里找到了留给他的信和一张照片，所有迷惑才真相大白：真优树（美幸）就是雪人（幸人）所找的亲妹妹，而真优树（美幸）还有一个名叫“真幸”的双胞胎姐妹；他们的父母都是十五年前环境研究所的研究员。雪人看到全家福照片之后，埋藏在内心深处的记忆仿佛泉涌一般出现在脑海中。为了让儿女能够感受到美丽自然而参加了研究的和蔼的父母，以及总是跟在自己身后的两个可爱的妹妹……

真优树——也就是美幸事先想到了这种可能性，并从她找到的胶囊中得到了确信，那在相识之初曾经幻想过的，如今却是无比残酷的现实。害怕失去雪人，害怕无法以恋人的身份与雪人在一起的美幸，选择了留下一封告白信便悄悄离开。不过她忘了雪人——也就是自己的哥哥幸人是一个脑子不好使又不知放弃的死脑筋：在大街上追着路面电车跑了一站路之后，幸人总算拦下了自己苦苦寻找的妹妹。

在两人最初拥抱的高台上，两人终于以兄妹的身份相互倾吐。在听诉了美幸的不安，烦恼与痛苦之后，幸人告诉美幸，他最初喜欢上的是自己的搭档真优树，即便真优树变成了自己的妹妹，他这份喜欢的感情也不会改变。两人之间的关系重要的并非是“妹妹”，“家人”或是“恋人”这样的称谓，而是相互珍视相互关爱的感情。于是泪流满面的美幸就这样折服在幸人从未改变的温暖之中。

就这样，慰灵祭顺利结束，两人开始一起寻找美幸的双胞胎妹妹——真幸，而在这期间他们决定暂时做回普通的兄妹，直到妹妹真幸也得到了幸福的那一天……

MeTA——思念的形态

The Form of Missing







采用最先进技术制造的看护用机器人MeTA，拥有与人类几乎完全相同的外表，甚至皮肤的温度和质感等等方面都如出一撤，所以若不事先说明，任谁都没办法看出她不是人类。虽然身为看护机器人，可周围的人几乎都没见过MeTA做过类似本职的工作，倒是每天都和一般学生一样到校上学，和雪人等人嘻哈打笑，为大家制造麻烦；下课后则常常四处游走，偶尔也会被看到穿着特殊的服装跑步；除此之外，就只有看看漫画动画，玩玩游戏，并从中学到一些奇怪的语言把周围的人雷倒。从乡下来到这里的雪人很难相信MeTA无比真实的笑容会是人造物，同伴们也都并没有把MeTA单纯当做一个物品来看待。尽管是个满身谜团的家伙，可托那爱开玩笑的欢乐个性的福，MeTA在整个环境特区中不但出名还很有人气，成了类似特区吉祥物一般的存在。

雪人与她产生交集，是从千毬来到环境特区后开始的。见千毬左一句“雪哥”右一句“雪哥”缠着雪人不放的场景，MeTA突发奇想似的表示自己也要叫雪人“哥哥”。对雪人来说“妹妹有多少人都不嫌多啦”，于是这么一个奇怪的“妹妹”很快就融入了雪人的生活。起初雪人习惯于把她当做一个普通人看待，直到一次MeTA电池用光突然进入休眠模式之后，他才开始意识到这妹妹的特别之处。不过这个插曲并没有影响周围对MeTA的态度，他们依然一起上课，一起胡闹，当雪人和真优树正式开始寻找兄妹，MeTA也积极地表示支援。

为了当上亲善大使，MeTA对真优树进行了地狱般的特训：为了治疗羞耻心而让她穿着泳装在大庭广众之下行走，为了锻炼她的协调性而让她在乱石之中穿行……成功当选亲善大使，当两人忙于各种工作的时候，MeTA更提出要帮助他们寻找到家人。

故事就在这样缓慢的发展中突然迎来了一个转折:MeTA为了帮助雪人突然再次“晕倒”。负责MeTA的女医生，同时也是她的制造者，清宫律佳的脸上露出了愁容，告诉陪同到医院的雪人和真优树，这一次可能并不像之前那样简单。第二天，虽然MeTA再次若无其事的来到了学校，但女医生单独传达给雪人和真优树的话语，则不是他们能够轻易接受的：原本MeTA就并非普通的看护用机器人，而是为了某些更特殊的目的而开发制造的，因此身体内采用了许多现在无法更换的部件。而这些部件如今消耗相当严重，这边意味着MeTA的寿命将尽……医生希望两人能一如既往地对待MeTA，能陪伴她度过最后的时光。

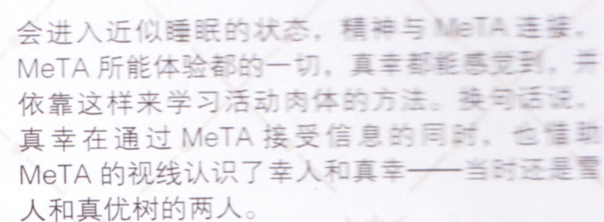
从那之后，MeTA的身体状态便始终不好，可一心相帮上忙的她依然坚持帮助雪人和真优树，并且成功地从旧实验区划的废墟中挖出了那块写有雪人和真优树本名的时间胶囊……终于相认的幸人和美幸兄妹两人，决定要为MeTA做一点什么，想和她一起找到另一个妹妹，然后向MeTA道谢。而幸人更开始反思自己对MeTA的感情，他想陪在MeTA身边，与她一起欢笑，向她说“谢谢”，这对他自己来说到底是什么样的感情呢？就在他还没得出结论的时候，医生突然的一个电话下达了最后“通牒”:“今晚MeTA不用回医院”。

得知了医生用意的美幸为了不让MeTA发现而将自己关在房间里泣不成声，而幸人则一直陪在MeTA身边。其实上，MeTA一早就发觉自己的身体即将走到尽头。当幸人问起她有没有想要实现的愿望时，MeTA平淡地表白了自己的心意，并拿出从动画中学来的必杀台词攻陷了幸人：“我想在最后留下回忆，不要忘记我”……

幸福过后的凌晨，MeTA静静在幸人怀中闭上了眼睛，她直到最后一刻都在祈求着幸人以及他没能找到的妹妹真幸的幸福。幸人紧紧抱着她不再动弹的躯体，心中暗自发誓不会忘记这个无法替代的“妹妹”——

而故事，并没有就此结束。









清宫真结希——妹之形

Imouto no Katachi

MeTA 停止活动一天之后，幸人和美幸两人还沉浸在悲伤之中的时候，律佳医生发来了电子邮件，希望他们到医院走一趟。认为是要谈关于 MeTA 的事的两人来到医院，律佳却将他们带到医院走廊深处的深处，几乎看不到其他人的角落，推开了一个病房的门。躺在病床上身体不能动弹的孱弱少女在律佳的帮助下坐起身，向两人自我介绍道：

“初次见面……我是清宫真结希——不，我应该叫神志那真幸。请多关照，幸人哥哥，美幸姐姐。”

受到这样突然的告白，兄妹两人一时间面面相觑，不知如何是好，于是接下来便是长长的解释时间：神志那真幸——幸人和美幸的妹妹，自十五年前的灾难过后，就没有从病床上挪动过半步。记忆从这篇冰冷的天花板开始的她，因为灾害中的某种感染疾病的后遗症，陷入了全身瘫痪的状态。只有脑部正常地活着，身体虽然没有异常，却因为神经无法传达信号而不得动弹，只能依靠机械维持着生命。狭窄的病房，冰冷的天花板，主治医师清宫律佳以及三位照顾她的护士，十五年来这就是她世界的全部。面对早已失去活下意志的她，医师律佳告诉她，她还有失散的家人活在世上，于是想要见家人一面就成了她生存下来的唯一动力。将兄妹的存在当做自己生活的希望……这与幸人和美幸是如此相似，然而不同的是，她与希望相隔了一道深渊。



真幸从没直接见过幸人和真幸，但却一早就已经知道他们的存在，这是因为 MeTA 将他们三人联系了起来——尽管 MeTA 自身也对此一无所知：从十五年前开始，律佳便一直在尝试着医治真幸的病，经过了反复的失败，终于成功将她的神经连接了起来。但是仅仅是连接上神经，真幸并不能像一般人恢复行动，一直躺在病床上的她的大脑根本不知道所谓“起身”，“举手”，“走路”是怎样一回事。于是，律佳便创造了 MeTA，让她投入到平凡生活中去体验各种事物，并将一举一动作为数据和情报传输到真幸的大脑里。从原理上来说，MeTA 就像一个真幸专用的替身，当 MeTA 启动的时候，真幸会进入近似睡眠的状态，精神与 MeTA 连接，MeTA 所能体验都的一切，真幸都能感觉到，并依靠这样来学习活动肉体的方法。换句话说，真幸在通过 MeTA 接受信息的同时，也借助 MeTA 的视线认识了幸人和真幸——当时还是雪人和真优树的两人。

突如其来的，而且还是超越想象范围的事实摆在眼前，幸人和美幸两人实在难以很快消化，但他们还是坚持每天在亲善大使的工作之余前往医院去探望真幸。三人攀谈着自己，攀谈着 MeTA，度过了恬静的时间——这种恬静，让人感觉一触即溃的东西。







清宫律佳
Suzunomiya Rikka







在仿佛平静而平淡的聊天时间里，三人心内各自隐藏着不同的思念：幸人和美幸的确在为找到这个妹妹而高兴，但两人得知真幸与MeTA的特殊关系后，不由得从真幸身上看到了MeTA的影子，无意识中想通过真幸来弥补失去MeTA后内心的空缺；幸人则在失去MeTA之后才察觉自己已经倾心于她，于是更不知如何面对真幸；而真幸一早便察觉了哥哥和姐姐的心思，但她并没有感到难过，反而决定加以利用。

真幸通过MeTA的眼睛，认识了幸人，渐渐对他产生了强烈的憧憬。而通过MeTA挖掘出的时间胶囊得知幸人就是自己的哥哥之后，一直就渴望和哥哥在一起生活的她，内心的思念不但没有改变，反而加速膨胀。对一直在哥哥身旁的美幸，真幸充满了嫉妒：明明同样是妹妹，美幸却可以过着正常的生活，与哥哥待在一起。而且她也看出了美幸心中也隐藏着对哥哥的思念，只不过美幸却压抑着，或者是放弃了自己的感情——但真幸不同，她毫不客气想要抢占哥哥身边“第一”的位置。为此，在别人看不到的地方她每天都坚持着长时间的复健运动，忍受着肢体每移动一毫米神经便会传来难耐刺痛的考验，她从最初见面时只能微微移动手指，到渐渐可以自己用手吃饭，再到可以搀扶着双脚站立起来……这期间她所经受的痛苦是常人所难以想象的。

在她这份扭曲到令人生畏的爱和纯粹到令人震撼的执念下，幸人的心理防线没过多久便已崩溃，内心徘徊在真幸和MeTA之间的他，与妹妹真幸越过了兄妹不可逾越界限。当美幸发现哥哥和妹妹的异常，试图想要阻止的时候，已经为时已晚。不过令所有人感到意外的是，就这样占领了先机的真幸，接下来面对的竟然是给予了自己一切的MeTA——被告知即将被解体的MeTA，被人有预谋地从医院盗出，程序也被做过改造，但她还是躲过多方追捕回到了幸人身边，于是第二场“战争”开始了。



虽然真幸并没有直接与MeTA见过面，MeTA也一直不知道自己真正的“看护”对象其实是这么一个少女，但真幸依然十分感激MeTA向她展示了病房之外的世界，可同时，她对MeTA也怀有相同程度的嫉妒。如今MeTA以哥哥的心上人的身份归来，无疑对她来说是极大的威胁，她只能拖着自己不健全的身体，拼命地想要与MeTA站到同一高度，甚至超过她。而MeTA则一如既往地开着她恶作剧的玩笑，时而表露出达观的姿态，常常对真幸伸出援助之手，也向幸人表现过自己的感情，但并没有

渴求过爱或承诺——因为她，始终渴望的都是大家的幸福。

就在幸人做出自己选择之前，真幸突然高烧不止。这时候环境特区气候出现异常，不但夏日飞雪，还突然暴发连日大雨，交通陷入瘫痪。当众人束手无策之际，MeTA不顾自身的危险趟着风雨连夜将暂时住在学生公寓的真幸送回了医院。

其后，当幸人和美幸赶到医院，律佳告诉他们，真幸十五年前灾难时所患的怪病复发了——这本是不可能发生的事。听了幸人对数日之内真幸的情况报告后，律佳做出了一个推断，但没说出口：或许是被改造的MeTA引起了真幸发病。MeTA自身也意识到了这种可能性，于是在众人开始寻找她之前便独自离开了。

这时候幸人再次面对一个选择：是病床边默默祈祷真幸醒来，还是外出寻找危机中的MeTA？这对幸人来说并不是“新欢”和“旧爱”的选择，而是一个“妹妹一般的存在”和“亲妹妹”之间的抉择，幸人根本无法决定孰轻孰重。可





仿若感受到了昏迷中的真幸的愿望，幸人偷偷将真幸背出了医院，与她一同寻找MeTA的去向。而幸人的这一选择，不出意外地被从相遇开始就一直注视着他的美幸所猜到，不过这一次美幸不但没有阻止他，反而决定帮助寻找MeTA。放弃了自己感情的美幸，认同了真幸和MeTA与哥哥幸人的恋人关系，不过她将独占“妹妹”的位置，以独一无二妹妹的身份去支持哥哥的选择——这便是美幸所选择的“妹妹的形式”。

最终，三人在慰灵碑前找到了MeTA。真幸的感染症，是十五年前的环境研究中制造的纳米机器造成的，不在特定的环境中不会爆发，而MeTA本身具有与真幸传输信息的神经网，MeTA被经过有意改造之后却使得潜伏在真幸体内的纳米机器失去控制。MeTA认为真幸发病是自己的错，因此拒绝与幸人一起回家，而这时，真幸从昏迷中醒来，告诉MeTA，她不应该自责。

一直在昏迷中的她感受到了来自哥哥的温暖，这种使人安心的温暖让她明白，哥哥不会离自己而去，她可以不用将哥哥之外的人赶出自己的世界，她也可以去喜欢美幸，喜欢MeTA。的确，爱常常都是充满独占欲的。从小在病床上度过，不知道爱的其他形式的真幸，便是一直这样想要独占哥哥的爱。如今通过周围重要的人，她总算明白，爱也是可以分享的——这对于真幸和MeTA来说更是如此。内心会相互影响的两人她们，所怀抱的本是同一份恋心：MeTA最初想叫幸人“哥哥”无疑是受到真幸内心的共鸣，MeTA第一次被哥哥的手抚摸脑袋，两人感受着同样的心跳，想与幸人结合的愿望更是两人思念的重合……

在幸人和美幸的守护下，真幸倚靠着自己的双腿，迈着一瘸一拐，却又无比坚实的脚步，走到MeTA跟前，内心孕育了同一份感情的两人拥抱在了一起。一阵奇妙的光芒升起，仿佛带走了各种不幸和悲伤，带走了长久的隔阂与烦恼，只留下“哥哥”和“妹妹们”之间的幸福蓝图……







作品评价与解读

•••punishment and criticism !•••



不能绕过的批判

chew out

说完了整个故事，我们可以接着谈谈本作的功过是非了。

首先必须盖棺的是，因为拥有太多的因为剧作者能力不足造成的缺陷和硬伤，也有许多由于厂商的故意所为而留下的疤痕，任谁有再大本事也不能抹去这款肩负了妹系半壁江山的作品是一款失败作的事实。在上面的剧透笔者有意回避一些问题，并且选择了适当美化的方式，因此可能并没有体现出本作拙劣在什么地方，于是在这里让一一罗列。

首先，本作最大的问题点，就是故事的主人公。在设定中，他是一个偏远而淳朴的地方长大的"土包子"，对先进科技一无所知，甚至会显得比较缺乏常识，游戏中很多场景的笑料都是以这一点为话题。又由于他是个身体比脑子先行动的"行动派"，所以常常展现出"天然呆"的属性。如果说平常生活各类鸡毛蒜皮的事一而再再而三的显露他的无知和暴走，玩家们还勉强能认为他"傻得可爱"，可在至关重要的时刻，他总是做出常人难以理解的行为就实在难以忍受了。譬如在千毯线中，他为了能让千毯成为"真正的妹妹"而把不谙世事的千毯骗上床啪啪啪这种思维，我相信不是现在妹控们的内心写照。最让人喷饭的是故事最后的场景，主人公为了外出寻找 MeTA 而将重病中的真幸背出医院的举动，就只能说"没有常识也要有个限度"了，这完全是以都合的结局为提前而做出的行动。从这些由主人公引发的超展开我们不难看出，"天然呆"只是制作者为主人公贴上的免罪符，让他可以开挂做出任何别人无法想象的事，这自然会产生一种被编剧逗着玩的压抑感。

在剧本方面本作的第二大问题点，在于弱化矛盾和偷换矛盾，本作的数条路线皆有这样的毛病，中前期花费大量的笔墨描述了一个矛盾，故事情节也始终以这一矛盾为中心展开，故事到了最后关头矛盾不是轻轻松松就解决了，就是被替换成了另一个问题，最后不了了之。あやか线中，被描写得极为严重的兄妹矛盾，到最后也没有得到解决，反而突然因为得知了身世而烟消云散。千毯线中，起初千毯怎么也不认自己的亲生父母，可后来主人公一句话就把她说服了。其他包括真优树线兄妹的真相和两人关系的矛盾也被过于轻松地圆满解决，反倒让人有了一种戏谑之感，仿佛故事刚刚到达最高潮突然就皆大欢喜了，甚至连最终结局中几位妹妹的和解也是这样。解除故事中矛盾本应是剧本必须的职能，而"谈笑间樯橹灰飞烟灭"则是本作最恰当的诠释。

第三个问题在于制作者为作品融入了各种复杂的要素，但作者本身没有足够的能力和空间去驾驭，以至于表意不明，交代不清。相对于前作『缘之空』"因为失去双亲而回乡"这样相对单纯的背景，本次的背景显得复杂得多，故事中描写和刻画的东西也显得格外繁杂。就环境特区这一项，就可以牵扯到很多。关于受灾土地上人们的心情，故事中多条路线进行了反复描写，但到最后也没能为故事主题做出任何贡献；故事对于雨灾来龙去脉的描写，明显表现出了一股阴谋论的味道，可到结局也没有给出一个基本交代，关于真幸的病是怎么治好的







也完全没有头绪。就连作品反复提及的环境问题，也并没有融入到故事核心内容之中，白白浪费了还算完整的设定——当然，或许 Sphere 仅仅是想乘机表现一点环保精神而已。(笑)

最后，或许也是最不可原谅的问题——那就是近似欺诈的宣传信息。这方面主要有两点，有一点我们在后文讲述，这里先说其中另一点，关于 MeTA 的“不公待遇”。从最开始放出信息到游戏发售，官方始终将 MeTA 当做与四个妹妹同样等级的角色来介绍，玩家们把她当做正式可攻略女主角也无可厚非。可实际上并不是这样的。MeTA 本是本作中塑造得最成功，也是最有趣的人物，尽管用“妹妹”二字来定义她会有些勉强，但的确有大批玩家倾心于她。可是最终路线告诉我们，MeTA 在这个故事里终究只是一个“踏脚石”级别的角色，游戏不存在她的专属路线，在最终路线中她的最大作用在于衬托真・妹妹真幸的主要地位，于是自然怨声载道。



如此之多的缺点，该作完全可以被轰杀至渣了，可是它受到抨击最多的部分笔者还没有提到——作为一款以“妹妹的形式”为题的游戏，它并没有对妹妹的存在做出令人满意的讨论。

前三条线里虽然明显地表现出了对这一问题的浅尝则止，可至少有那么一些苗头让人期待最终路线的表现。可结果最终线里不但没有给个交代，还因为混杂进了环境问题、阴谋论等各种复杂的要素，“妹妹”这一身份都渐渐变得不重要了，特别是许多玩家关心的如何面对“实妹问题”甚至还不如『缘之空』来得深入。

必须承认，在 MeTA 的故事之后紧接着拉出真幸的存在这样的设置的确出乎了所有人的意外，可以称得上是本作剧本最成功的一笔。当我们与主人公一样茫然着看着一直寻找的少女出现在病床上，用平淡到近乎冷漠的语调讲述着自己不幸的身世——相信很多朋友都会被这神形飘渺的少女所震慑，被这突然袭来的沉重压得喘不过气来。可是接下来，常年躺在病床上把哥哥当做自己生存意义的少女，对爱的贪欲，对周围世界的拒绝……幸人与真幸最初的关系，很大程度上就好像是换了个舞台换了演员把穹妹的故事再演了一遍。或许是制作者认为大家都对同样模式的故事相当熟悉了，所在这里简化了故事发展，所以似乎什么都还没有开始，人物的感情就已经爆发，并且不可收拾。简化的确使得剧本节奏快了许多，也就显得对问题的处理很轻佻。故事发展到这里，两位亲妹妹都已经找到，玩家自然会期待两位妹妹和哥哥之间发生一点什么，可没想到故事的重心再次回到了 MeTA 身上，原本的第一女主角美幸反而被凉在一边成了剩女。再说故事最后——真幸的病因为莫名的原因痊愈，其他矛盾也像根本不存在一样蒸发了，幸人、美幸和 MeTA 就这样过上了性福生活——这不知所谓的结局更让人有种被当头一棒的感觉。



换一个角度审视

if change a perspective

尽管以“妹”为招牌，以“妹”为话题，作品也有很多“妹”登场，作品并未在“妹”上深挖，而是专注与各种时髦的要素——这就是一般玩家通过本作感受到的。可实际上，之所以会产生这样的结论正是因为玩家们过于拘泥于“妹”字。我们稍微换换视角，得出的评价或许就会有所改观。

游戏官网和包装盒的背面写着这样一句话：“真の幸せ（イモウト）は恋から作る”，即“真正的幸福（妹妹）是从恋爱开始的。”而游戏的主题曲『いろんなカタチ』也是对“妹”字只字未提,而是一首表现着“寻找自己的幸福形式”的歌曲。诸多细节都在暗示着游戏标题“妹之形”其实应该是“幸福的形式”之意。而这样一转换，再结合故事的内容，本作真正的主题就变得明良许多了——“与妹妹之间的幸福的形式”。



渴望拥有一个可靠哥哥的あやか，即便知道她与幸人并非真正的兄妹，依然以恋人的身份加入到神志那兄妹中，她心目中理想的关系——“兄妹”与“恋人”组合便是她幸福的形式。害怕失去哥哥而被家人二字束缚的千毬，在幸人的帮助下渐渐理解到家人的真正意义，对她来说，与家人一起的生活是她幸福的形式。受到真幸影响，而想要以妹妹身份陪在幸人身边 MeTA 直到最后也没有苛求过什么，因为对她来说的幸福即是能够为自己重要的人出力。在美幸的个人路线中，害怕因为“妹妹”的身份而不能与“哥哥”继续以“恋人”身份在一起的美幸，最终明白了不管是“兄妹”还是“情侣”，两人喜欢对方的心情都不会变，她幸福的形式即是与幸人在一起，而不受称谓和关系的影响；最终线中的她，选择以“妹妹”身份一直留在哥哥身边也是她的幸福形式的另一种体现。而从一出现开始就想要独占哥哥的爱的真幸，感受到周围的关爱以及哥哥的真心之后，认为幸福也可以通过分享爱来实现。

经过这样重新审视，本作本质上是一个少年少女追求幸福的故事，而非要对“妹妹是怎样的存在”做出讨论。这样一想，作品所要表现的思想变得清晰多了，以前貌似多余的描写也看得出其本来的用意，再加上而本来本作对于人物的刻画并不算差这样的加分要素，作品的评价至少能够提升一个等级。当然了，最后的 3P 结局无论如何都没办法开脱，或许只能把它当做是一个存在于 GALGAME 中的荒诞的玩笑吧。而至于本作中大量没有说清道明的部分，就得看看 Sphere 有没有“亡羊补牢”之心来把它补完了吧……







结语：“妹”在何方

••• the sisters lead nowhere •••

在通『妹之形』的途中，笔者扶额的次数大概刷新了近一年来的最新记录。作品存在的大量问题让我们不得不为 sphere 的诚意表示怀疑。笔者认为，这款作品受到抨击是理所当然，尽管我们能通过校正视线焦点来挖掘出可取之处，可并不能颠覆作品的大面差评，只能告诉大家，它其实“罪不至死”。至少笔者认为本作对于妹系 GALGAME 的发展来说还是存在一定意义的。

Sphere 或许是意识到对于实妹问题再怎么死磕也无法再有突破（特别是在脚本能力有限的情况下），转而剑走偏锋开辟了一条旁道，这的确不失为一种将妹系作品衍生和发展下去的方法——只不过他们对游戏那带有欺骗性的宣传，还是会让人比较不爽而已。▲



黄金时代的史诗篇章

Epic Poetry of the Golden Age

——the Review of Berserk

——再看『剑风传奇』

■文/柴斯卡 ■责编/如月千华、Jedi ■美编/ASKI



berserk

Epic Poetry of the Golden Age

三浦健太郎，千叶县生人，为宫野下明和原哲夫做过助手，获得了日本大学美术相关专业的博士学位，早年曾出版过一部无论思想还是内容都乏善可陈的『王狼』。1989年，时年二十出头的他，开始在白泉社旗下发表后来成为其毕生杰作的『剑风传奇』，连载至今。以少女漫画闻名于世的白泉社，虽也有涉及青年漫画业务，但名号几乎与由贵香织里、高屋奈月、吉住涉等人紧紧相连，周遭散发出浓烈的阴柔之气；而身为重口味青年漫画的『剑风传奇』，在这种态势下杀出重围，注定着它自旅程伊始便不平凡。

时至今日，『剑风传奇』已经连载了近四十卷，跋涉过了二十年的漫漫光阴。1997年，以监督高桥直人为首的一批新晋动画人，联合彼时正如日中天的神奈延年、森川智之和高山南等声优，制作了堪称九十年代经典的TV版动画。它的制作者中的很多人，后来都成为了业界的中流砥柱。这部TV版取得了对深夜档作品而言非常惊人的商业成绩，带动了一系列手办和游戏的发行，不过令漫画党深感不满的是考虑到收视群体的年龄层，所以削减了大量经典场景后的动画版几乎成为了与漫画气质截然不同的作品。如果用音乐来形容的漫画的气氛，大概就是Elend这类以黑暗祭礼为主题，着力展现绝望、暴力与死亡的乐队；但动画版的话，用其自身的配乐来描述就很恰当——日后因与今敏的合作而蜚声国际的平泽进，以不多的预算用合成器做出了荡漾着史诗气魄的作品，使得当年的观众多年后忆起『剑风传奇』的经典场景，经典的配乐也会随之响起。

2012年，由著名的STUDIO 4℃工作室（代表作：『回忆三部曲』、『黑客帝国动画版』）推出的剧场版正式上映，一共分为三部。剧场版采用了先进的3D技术，不过从目前已经推出的两部来看，背景与人物有些抽离，失却了日本动画独特的质感，变得有些像游戏CG，效果并不十分理想。此外声优和配乐班底全体换血，也令老一辈剑风fans感到不适应。然而，剧场版同样取得了非常好的商业成绩，再度掀起了『剑风传奇』之狂潮——



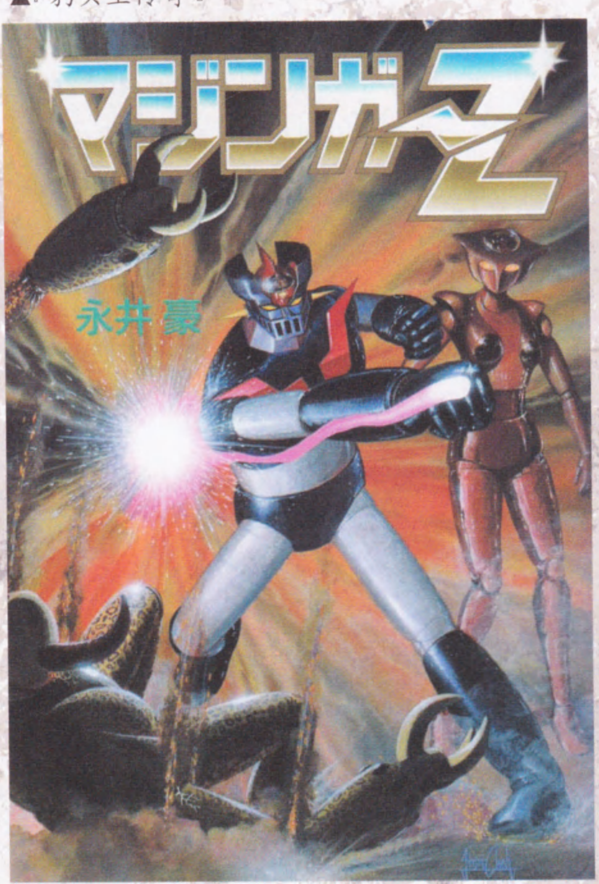
『剑风传奇』，又译『烙印战士』，原名『Berserk』。Berserk 源于古代的北欧语言，本意是“披着熊皮的人”，后来逐渐引申为“狂战士”，常见于各类奇幻作品，是颇为受众所欢迎的职业设定。我们知道人之所以会感受到疼痛，是因为大脑在通过这种方式来向身体发出警告，从而避免更大的伤害；而所谓的“狂战士”受到战神奥丁的庇护，由于在战斗时会陷入异常兴奋的状态，无论受到多大的创伤都不会感到疼痛，故能够发挥出逆天级别的战斗能力，同时也很容易因身负重伤不自知而死亡。

在现代英语中，“Berserk”更常见的用法是“发疯”、“癫狂”，不知是否是三浦本人意在双关，总之整部『Berserk』都弥漫着一种癫狂之气，不仅画面上染着浓重的血雨腥风，登场人物也极尽心理阴暗乃至变态之能事。由于画面太过刺激，故漫画原作在许多国家都遭受了不同程度的删减或被评定为限制级。虽然如此，我们并不能折损『剑风传奇』的价值，无论从哪个角度看，这部青年漫画作品都达到了日本漫画史上的高峰，它具备非常完整的世界观和独具特色的统一美学，同时也有着生动鲜明的人物形象，以及许多读者心目中最为经典的男性友情刻画。

『剑风传奇』的背景设置在一个与中世纪欧洲颇为类似的架空世界，这里有古堡、骑士、雇佣兵和帝王，战乱不断，民不聊生，统治者则多是自私贪婪的伪君子，一派末世将临的苍凉景象。三浦建太郎自幼就是狂热的奇幻 / 科幻迷，阅片读书无数，尤其迷恋中世纪。14 岁那年，



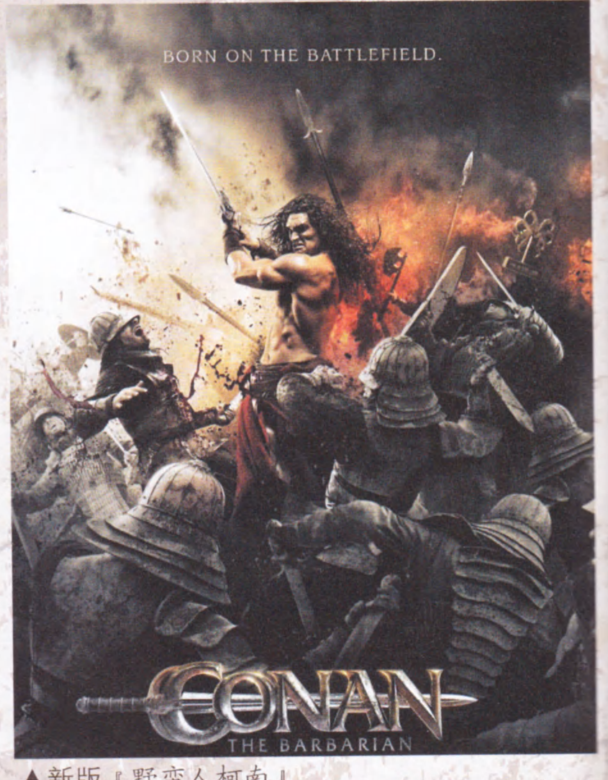

▲『豹头王传奇』



▲永井豪名作『铁甲万能侠』(Mazinger Z)



▲『冷血奇兵』



▲新版『野蛮人柯南』




▲“百鬼夜行”的场景与『人间快乐园』

他读到了一本促使他直到几十年之后仍在顽强地追新章的小说：栗本薰的『豹头王传说』。该作自 1979 年连载伊始便以达成“世界上由个人完成的最长的小说”为目标，直到 09 年作者去世时已经出版了正传 130 卷、外传 22 卷、发行量 3000 余万册，堪称是不折不扣的国民文学。『豹头王传说』为包括三浦在内的许多后来者产生了巨大的影响，特别是其中的角色模式，如背负着黑暗过去的失忆外来客、性格虽是假小子但却意外痴情的女战士、心机极重暗黑贵公子等等，至今还以各种各样的面貌活在不同的作品里。而三浦美术上的影响则主要来自机战、魔神等题材的鼻祖级大师永井豪。

『剑风』的另一个基础是七八十年代的 B 级恐怖片，如『野蛮人柯南』(Conan) 和当时尚未大热的 Sam Raimi 的恐怖片的等等，都赋予了三浦不少创作灵感。比如故事的主角津的形象来源，一是为德国平民起义立下汗马功劳的装有人工铁臂的骑士 Gotez，二是 Paul



▲『养鬼吃人』

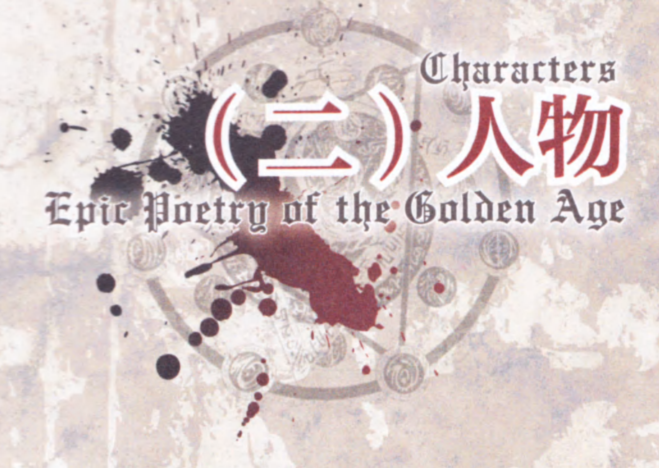


Verhoeven 于 1985 年执导的『冷血奇兵』(Flesh & Blood)中强壮霸气的男主演 RotgerHauer(不过这个角色的性格，则是以三浦本人以及他的一个朋友为原型的)。另一方面，漫画中那些足以令部分读者生理不适的狰狞怪物，也是由这类电影演化而来。归根究底，『剑风传奇』仍然是典型的九十年代日本漫画，而三浦建太郎是典型的九十年代日本漫画家，迷恋西式奇幻，怪物及其衍生文化，游戏，以及各式象征意味浓厚的符号。

说到符号，就要牵扯到『剑风传奇』的整体风格了。鉴于三浦从十岁起就基本把人生献给了画漫画，想必不会有太丰富的阅历和经验。诚如三浦自己所言，漫画家把每天的绝大部分时间都用于伏案工作，只能从媒介中获取信息，但好处就在于他们基本上与世隔绝，所以相较于拖家带口上班打卡的普通人更能以客观的角度来看待这个世界，从而展开更深入的想象。三浦开始构思剧情时还是一名大学生，当时他只有一个模糊的大框架，但对于细节如何填充并没有什么明确的计划，于是便随心所欲、信手拈来，尽管连载中期后逐步加强了对剧情的控制力并引入了至今也未能完全渗透出的世界观，但『剑风传奇』的确不是胜在抽丝剥茧的剧情以及紧张刺激的节奏感上，而是细腻的人物刻画和气氛营造。

三浦的人物不算美型，但他对画面的追求已经达到了吹毛求疵的地步，不仅构图繁复，且严格符合景深关系，所有线条都追求完美。而他的素材来源，就是对各路名画进行非常大胆的改编。如果有心考据的话，会发现几乎每一话都有些很有来头的画面，鹰之城出现之前的百鬼夜行图，就改编自以细密布局、扭曲形态和诡异色彩闻名于世的超现实主义画派创始人博斯(『七宗罪』亦对他有所借鉴)的『人间快乐园』，“神之手”的构想则来自流行于拉美地区的宗教题材“全能之手”，其五位成员的设计则借鉴了经典恐怖片『养鬼吃人』(Hellraiser)。这部由小说家 Clive Barker 自己改编自己作品的电影，是许多与三浦同期的日本漫画家的灵感来源，不说别的，起码任谁都能看出富奸从里面的钉头人处编出了伊耳谜－揍敌客吧……

三浦还大量融合历史和宗教元素，每页纸上都铺陈得密不透风，使得整部漫画都浸润在极强的仪式感之中，弥漫着黑、死、狂、邪的气息，堪称处处有典故，足以令完全没有知识储备的读者也感到不寒而栗，更可让对这类文化略有了解的读者兴奋莫名。不难看出连载初期的三浦，几乎是踩着历史书设计出『剑风』的雏形的。他不仅展现了城墙盔甲这些外在特征，更巧妙地化用了中世纪思潮。中世纪的人们对宗教异常狂热，用尽毕生的力气去追随神，相信有天堂有地狱有灵魂死者可来回穿梭，认为世间遍布着种种神秘而未知的生物，以及——断定日蚀和月蚀象征着成魔。在能力尚且不成熟的阶段，三浦并没有急于求成，而是非常敏锐地将它们都整合到自己的世界观里，大量的积累和吸收知识，直到经过数年的连载磨练才放开发挥。连载进入第三十五卷，他引入了“树”这个在东西方的宗教中都有出现的世界观，将『剑风传奇』的世界扩大到了一个广阔得令人惊叹的地步。正是由于上述原因，作品的基调对大多数日本读者而言确实陌生了一些，因此『剑风传奇』在欧美才是名副其实的大热之作，是许多西方读者心目中日本漫画的杰出代表。



包装得再好，故事的核心依然是人物，唯有充满魅力的角色，才能支撑起作品的经久不衰。所以多年以后人们提起『剑风传奇』，最先想起的仍然是津和格里菲斯。

津是战乱时期出生的遗腹子，身为雇佣兵团团长的养父称他为“本该死去的孩子”，所以他的出生就是抗争命运的结果。他跟随养父练就了高超的剑技，自少不经事起就开始四处杀敌，“挥剑”成为了他生命的全部。不过养父却将养母的死迁怒于津，更在负伤残疾、丧失战斗能力后日渐消沉，其暴虐的性格为津的童年

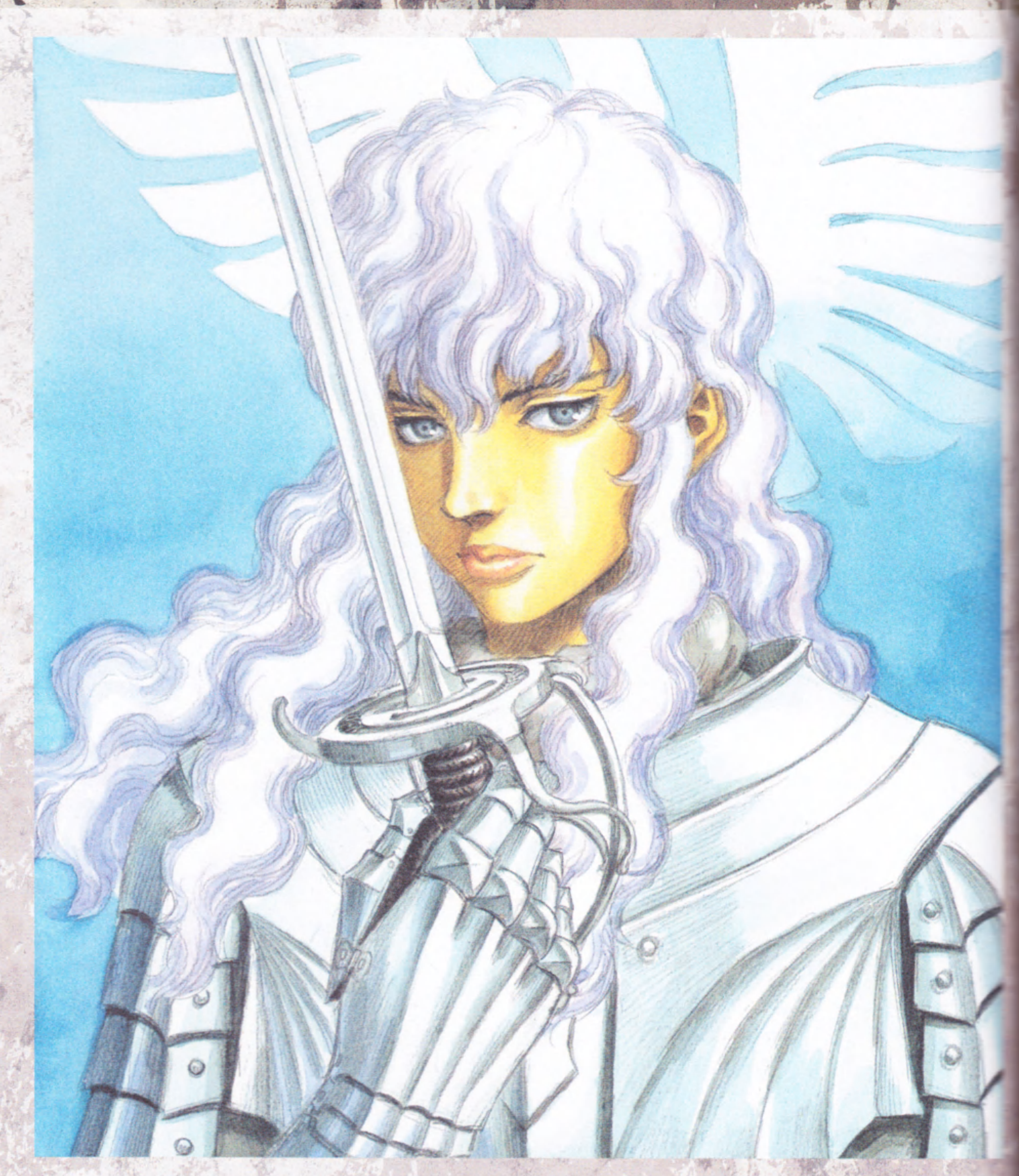
带来了深重的阴影。津的战斗力日渐增强，他将赚来的每个银币都交给养父，自以为可以获得他的认可，不过这一切只能让养父愈发强烈地感受到残疾身体的耻辱。所以养父将津卖给有变童癖好的部下任他们肆意凌虐；最后果不其然地向津挥出了剑。津下意识地一挡，之后便背负上了弑父的烙印。

津一直是一名非常纯粹的战士，对地位和阶级毫无兴趣，这一点即便在他遇到格里菲斯以后也没有改变。格里菲斯虽然出身平民，但周身却散发出压倒一切的贵族气息。他率领的雇佣兵团“鹰之团”由一群同样身份卑微的“鸡鸣狗盗之徒”组成，战无不胜，人称他为“白鹰骑士”。他的名字的语源Griffin，原意是希腊神话中的狮鹫，有着狮子的身体和鹰的头，被认为是至高权力的象征，具有强大的神性。有着历史军事元素的日本漫画中的暗黑贵公子模式自『豹头王传说』开启，由『罗德岛战记』延续，再由莱因哈特和罗严塔尔发扬光大，而三浦笔下的格里菲斯，尽管乍看之下又是一个流水线生产的外表光芒万丈、心中千疮百孔的帝王将相之才，但他最终跳脱了一切束缚，成就了与之前所有人都迥然不同的格里菲斯。与津初识时的格里菲斯，即便心中早已埋下了日后令他走向彻底的罪与耻的火种，但他本质上仍然是个胸腔中满怀着雄才大略的俊朗少年。

在改变他们人生轨迹的那一天，秉持着“仗剑走天涯”之理想的津，刚刚在攻城战中打败了数个军团之集合都无法匹敌的对手，骄傲地离开了漫溢着政治腐败气息的原属雇佣兵团。他挥刀斩落了途中挑衅他的鹰之团团员，引发了他与整个鹰之团之间的混战，直到始终饶有兴致在旁观战的白鹰终于登场，仅用一剑便击碎了支撑了津十余年的不败之矜持与骄傲。津倒在血泊与黑暗中的瞬间，格里菲斯说：“从此，你就是我的人了。”自此，津笼罩在白鹰的光芒中，成为了他的影。二人在电光火石之间迸发了强烈的惺惺相惜，因为在十余年的孤军作战后，他们终于棋逢对手、路遇知音。

在格里菲斯的命令下，鹰之团救活了杀死了他们的战友的津，渐渐地放下了对他的仇恨，甚至逐渐接纳他为不可或缺的一份子，并由于他超群的实力而认可他为轴心骨…这样的转变，在许多今日的读者看来大概十分不可思议，但要知道『剑风传奇』的基础，是一个佣兵的世界。所谓的佣兵，皆是出身贫贱的搏命之徒，他们为了金钱把脑袋别在裤腰带上战斗——因为他们原本就是一无所有的行尸走肉，唯有战斗才能带给他们美人加美酒，即便狂欢过后就是死亡。废墟上崛起的格里菲斯，给了这些今朝有酒今朝醉的战士他们想要的一切以及他们想都不敢想的归属感，凭借强大的战斗力周游列国百战百胜，又以膨胀的野心营造了一个帝国之幻梦，最终使他们都紧紧团结在白鹰的旗帜之下。格里菲斯不是鹰之团的将领，他是鹰之团的神。在旁人眼中，他早已超脱了人性，没有弱点，蜕变成了真正的狮鹫，寄托着鹰之团无条件的全盘信任。这样的鹰之团崇尚友情、战斗与实力，以实现格里菲斯的理想为毕生夙愿。

三浦展现了一个异常生动可爱的鹰之团。不去体会鹰之团，就不能体会“战友”这个词究竟有多么地重。这群本该冷冰冰的刽子手，在他的笔下焕发出了别样的光彩，成为了有血有肉、有棱有角的——人。之所以要刻意强调这个“人”字，是因为三浦虽然引经据典了二十多年来把这部漫画包装得令人敬畏，但这个字才是他所致力于探讨的核心。比如甫一开











[illegible]的鼻涕虫伯爵，有一个宝物名为“贝黑莱特”，这是一个卵形装饰物，上面随机分布着狰狞的五官，是在人界打开幽界的钥匙。贝黑莱特也就是“Behirit”，其实就是古叙利亚语中“撒旦”的意思。据说一旦其持有者摆脱现状的愿望足够强烈，它便会召唤栖息在幽界深层的四位权力者“神之手”，实现主人的愿望。但如果主人无法狠下心来献祭所爱之人，不愿放弃残存的人性而成为恶魔，就会被拖入幽界深层遭受残酷的折磨。伯爵献祭了参加异教仪式的妻子成为了一名“使徒”（在本漫画中是特指恶魔[illegible]人），而后为人愈发残忍变态。但他的心中依然残存着一丝温暖，那就是对年幼女儿的无私父爱。他会禁止女儿走出深宅看到外界的苦难，也会将女儿喜爱的小妖精关在笼子里送给她。当伯爵被津施以重创命悬一线，他本可利用贝黑莱特献祭女儿保全自己——一条人命不过是为他的累累罪恶添上一根稻草而已，但他还是拒绝了，结果被拖入幽界深处。不过他却是以“人”的身份死去，也算是有尊严。

三浦用无数个事件来阐述他对“人性”的理解，只要是人，就会有缺点，就会有害怕、惊恐、愤怒等等负面情绪，就会有所珍爱的人以及——自己的判断。漫画中不乏对神狂热过头的教主和教众，但他们的面貌与形象往往是愚蠢而可悲的，对“神”的盲信导致了悲剧的结局。反倒是从不信邪、只信剑的津，才能一次又一次的战胜强大的敌人，成为身为“人”的英雄。



（三）鹰之团

Eagle Brigade

Epic Poetry of the Golden Age

鹰之团中既有人奸懒馋滑，也有人极富智慧；既有聪明的小孩，也有迷糊的力士。他们相互关心，相互照料，终年一起征战沙场，把后背交托给对方，早已渗透入了彼此的生命；他们是一个家庭。连津这样浑身带刺的烙印战士，也心满意足地安定下来，享受他之前从未奢望过的友情与爱——正是如此，鹰之团最后的覆灭才显得那般惨烈。

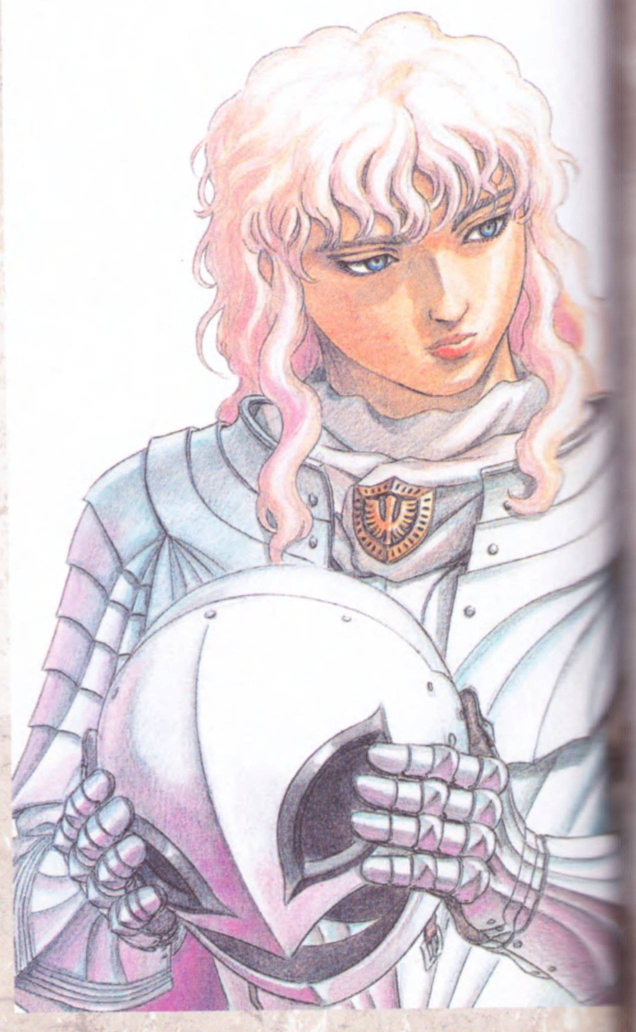
津在鹰之团中遇到过许多影响他终生的人物，其中富有代表性的除了生死莫逆之交的格里菲斯，另一位就是女中豪杰卡斯嘉。

「剑风」中的女性角色不少，其中不乏面容姣好的纤纤美女，不过在前半部分中，她们大多非蠢即傻。唯有女百人长，格里菲斯的左膀右臂卡斯嘉，以她绝胜于男子的力量与勇气，在战场上杀出一条血路屡屡立下赫赫战功，成为独当一面的一员大将。卡斯嘉幼时被卖给贵族为奴，途中贵族兽性大发，试图强奸她；这时她遇到了格里菲斯。他只是刺伤了贵族，然后把剑丢给卡斯嘉，说：“你的解脱，要靠自己来创造。”于是她在懵懂间也拿起了剑刺向贵族的胸膛，完成了觉醒与崛起之一剑。在她的苦苦哀求下，鹰之团接受了连剑都拿不稳的卡斯嘉；她承受住了所有奚落与嘲笑，练就了凌驾于除格里菲斯之外所有人之上的高强剑技。

卡斯嘉对格里菲斯怀有百分之一万的忠诚，她仰慕乃至爱慕着他；格里菲斯也视她为最信赖的对象。然而，她知道怀揣着帝王之梦的格里菲斯，需要的是一个地位尊贵的女子来助他完成大业。结果她只好以自己的方式默默守护着他。因此，起初对于津这个仅凭一役就俘获了原本无人可接近的格里菲斯的心的外来者，她怀有很强的敌意。直至一场白热化的战斗上，二人在追兵的重重围堵之下滚下悬崖，为了救发着高烧仍然坚持战斗的卡斯嘉，津押上生命完成了令后来人闻风丧胆的“百人斩”之壮举。

自此，他们由相互看不顺眼的冤家，转化为了相知、相怜再到相爱的恋人。得说津和卡斯嘉，的确是天造地设的一对。他们都是杀人不眨眼的纯粹战士，也都洋溢着很强烈的草根气息，最重要的是，即便往事中埋藏着再多的创伤，也只能令他们的胸怀更加坦荡。三浦曾用数页的篇幅，非常细致地展现过卡斯嘉的肉体，这是一个非常令人震撼的力与美之集合，只有经年累月的战斗才能铸成。像卡斯嘉和津这样成熟爽朗的战士之间的情感刻画，在惯于拖泥带水的日本漫画中是不多见的。





至于津与格里菲斯之间的关系，要来得更为纷乱繁复一些。格里菲斯身为一个野心家，对理想非常执着。即便是与他情同手足的鹰之团团员，也无法令他的步伐停顿哪怕片刻。但是和津相识不过几天，格里菲斯就向津展示了他小时候从一位先知婆婆处得到的挂饰“贝黑莱特”。格里菲斯是被灌注了神性的人，如果说有谁能让他展露出些许属于常人的喜怒哀乐，那么就是津了。普通的贝黑莱特是黑色的，持有者会成为“使徒”，也就是“神之手”的仆人；但格里菲斯的是鲜红色，命中注定会成为“神之手”的第五人。格里菲斯太过接近神，这本身就是个危险的苗头。『剑风』的世界中没有天堂和地狱，只有“幽界”。这个所谓的“幽界”，大概可以被视作“天堂”、“地狱”的综合体；所以这部作品中的神与魔，本身就是一体，转化不过是一瞬间的事情，来源其实是——人心。

与卡斯嘉和津一样，格里菲斯在童年中也遭受过性侵害，不过这是因为鹰之团的发展需要钱，所以白鹰放下了他的尊严。他不需要刺出所谓的觉醒之剑，因为他的内心已经足够强大，强大到他已深谙君子报仇十年不晚，最后他攻下了当年给他带来重重屈辱的国王的城。但唯有津，会让格里菲斯说出：“我为你每次都不顾个人安危，难道不行吗？”所以当津和卡斯嘉落难，一向以大局为重的格里菲斯才会冒着满盘皆输的危险破例派出大部队赶去营救。格里菲斯曾有自白说：“几千个同伴，几万个敌人，只有你，让我忘记梦想。”

津站在格里菲斯身后，为他打下半壁江山，护送着他在米特兰王国位居一人之下，万人之上，游刃有余地周旋于贵族之间，一派少年王者的气象。为了替白鹰铲除异己，津逐渐从一个战士变成了刺客，甚至情急之下杀害了幼童。碰巧，这个孩子身为嫡系传人，背负着其父非常深厚的期望，夜以继日地练习着他并不擅长的剑术。或许是这个无论怎样努力也无法获得父亲肯定的小男孩勾起了津似曾相识的回忆，动摇了他一路陪伴格里菲斯走下去的决心。鹰之团全体已经加官进爵，格里菲斯似乎也已获得了他渴望的荣耀；于是，自认使命已达成的津，发现前方看似已然一马平川的坦途，成为了束缚其战士本能的枷锁。于是，他厌倦了。

津选择了离开。他与鹰之团的战友一一拥抱惜别，纵使睿智的团员捷度早已洞察出“格里菲斯没有你是不行的”，仍然无法挽留住去意已决的剑客。看上去永远高昂着头的格里菲斯惊慌失措了，他命令，要求，甚至哀求津留下，但都没有用。当年的场景又重现了，格里菲斯执起了剑：“除非你能打败我，否则你永远也别想离开鹰之团。”当时他连音调都在颤抖。下一秒，只一剑，历史逆转，错愕不已的格里菲斯无法掩饰住极度的震惊与沮丧。然后，津走向他自以为没有格里菲斯的未来。

光的影子挣扎着逃逸了，于是光也变回了行尸走肉。格里菲斯在失魂落魄中与米特兰王国的夏洛特公主发生了关系，不料换来的是国王的勃然大怒——原来国王一直对自己的女儿



抱有畸形的爱欲。翱翔太久的自由白鹰，终
因为被志得意满冲昏了头脑而狠狠地自由落
了。国王将格里菲斯关进地牢，一个变态到
子里的狱卒，念着：“终于可以折磨这样美
人了”，对他施以任何语言都难以描述的残
磨。与此同时，旅途中的津仍然对此毫无知
他与各路高手比武，拒绝权贵，拒绝政府，
追求最强，直到“鹰之团在女百人长的率



终于
由落体
态到肯
美丽的
残酷折
知觉。
府，只
率领下

起兵谋反”的消息传来，他才如梦方醒，赶回去加入到营救格里菲斯的队伍中。他们本以为格里菲斯的归来便意味着鹰之团的复兴；不过这个被折磨太久的格里菲斯，躯体已经彻底残废，舌头被拔掉，连五感几乎都丧失了。

——但他的思维仍然能自由活动，禁锢在肉体的牢笼中，愈发痛苦。渐渐散去了愁云惨雾，做好各奔前程之打算的鹰之团，一言一行都扎在格里菲斯心上。幻灭中，从未失败过的白鹰产生了幻觉：他和卡斯嘉组成了一个平静幸福的小家庭，拥抱着他们名为‘津’的孩子，静谧的田园生活，安详而快乐。

“这样的生活也不错。”格里菲斯喃喃道。

那一瞬间，神性几乎徘徊在土崩瓦解的边缘。动弹不得的格里菲斯，知道他连这样卑微的幸福都不配再拥有了；而他又是这样的输不起。“既然得不到手的话，就不那么重要了。”是缩在残破的躯壳中苟延残喘，还是豁出一切再造为神，轰烈燃烧？

216年一遇的“蚀之刻”降临了，格里菲斯用到了他的贝黑莱特。枯朽的白鹰成为了“神之手”的第五名成员，魔王费蒙特。津眼睁睁地看着格里菲斯强奸了他最爱的卡斯嘉，眼睁睁地看着来自异次元的怪物吞噬了他所有的战友。为格里菲斯奉献出一切的鹰之团，就这样被他们昔日的神献了血祭。然而半路杀出的神秘人——骷髅骑士的阻挠下，格里菲斯并没能成功获得肉体。他把卡斯嘉丢还给津；卡斯嘉失忆了，智力倒退回幼童时代，极度恐惧来自男性的任何触碰。自此，津与格里菲斯之前曾有多强烈的深情，现在就有多强烈的恨意。津知道格里菲斯必将为了重塑肉身而再度开启蚀之刻，所以他带着已如行尸走肉的卡斯嘉，扛起整个鹰之团生命的重量，踏上了复仇之旅。伴随着鹰之团的全军覆没，『剑风传奇』的黄金年代结束了，然而津和格里菲斯的故事才刚刚开始……



Deepen （四）深化
Epic Poetry of the Golden Age

接下来的故事中，格里菲斯的部分讲述了他的卷土重来以至逐步建国的过程，延续着黄金时代的暗黑气息；津的支线则更多元化，他组建了自己的团队，有了魔女、妖精等等“萌物”的加盟，气氛焕然一新。在距离揭载数年之后，三浦终于逐步揭开了『剑风传奇』核心思想。



津这一边，理解后续篇章的关键便在于骷髅骑士。这位虽长着骷髅头却对抗恶魔的勇士后来数次救津于水火之中，他似乎总能掌握津等人的行动轨迹，不仅关心津的生命安全，更关心他的心理健康。骷髅骑士有个几百年的老朋友，魔女芙萝拉；在他的请求下，魔女为津一行人施了保护魔咒，还给了他们不少武器，甚至包括了津的“狂战甲”。披上狂战甲后，人就会变成“狂战士”，忘却疼痛，一味战斗，即便死神将临也浑然不知——骷髅骑士感到津会

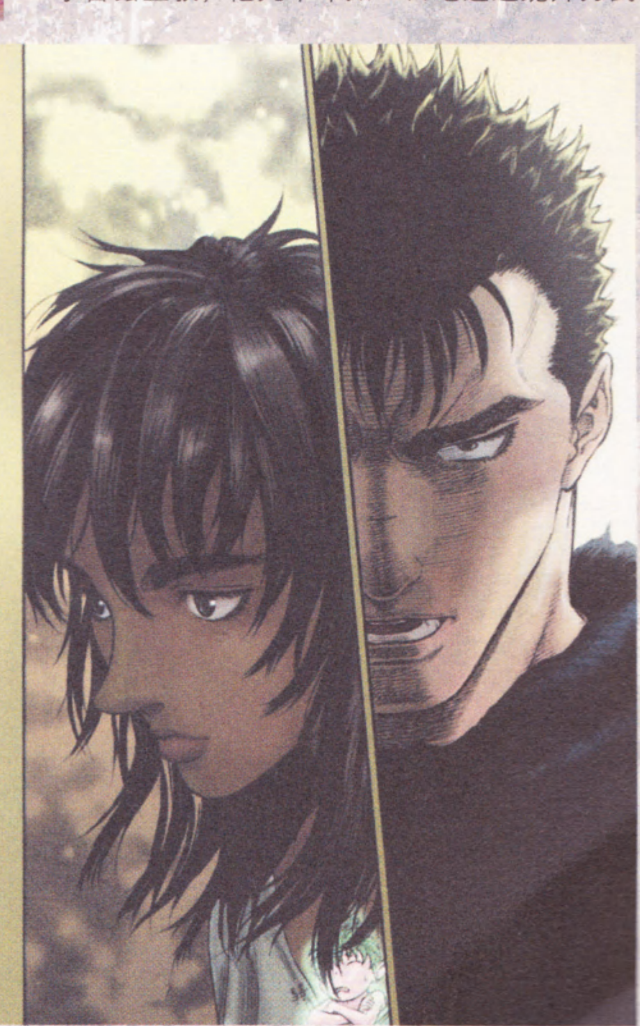


因此受到伤害，非常愤怒地前去找魔女交涉。虽然他没能成功阻止津披上狂战甲，但种种迹象表明，他是曾经的“狂战士”，正是由于长期使用狂战甲，他才成为了骷髅形态。

在黄金年代篇里，夏洛特公主提到了一个千年历史的埋尸坑，显然正是神之手——也就是献祭导致了那些人的死亡，这次献祭灭绝了那个在米特兰王国之前伫立于此的国家；而该国的“国王”的装扮与骷髅骑士非常类似。不妨猜测，骷髅骑士是上一次“蚀之刻”的关联人，或许就是那次献祭中相当于津的人物；虽然现在具体情况还不甚明朗，但可以肯定的是骑士的过去和津的未来之间，必定存在千丝万缕的联系——书中反复提及了“因果律”这一概念，例如，自从格里菲斯幼年得到了血色的贝黑莱特时，他就注定要成为神之手，因此他注定要献祭，于是他注定要成立鹰之团……因此才有了『剑风传奇』的故事。但因果律并不是不可撼动，骷髅骑士便屡屡在关键时刻打乱命运的走向；而津做得更为彻底，他曾经明确表示完全不在乎“命运”而只追求胜利，但凡是阻拦他，他就不管不顾一剑劈开，这恐怕也是骷髅骑士欣赏他的原因。

津能具备这样的觉悟，同他的性格不无关系。作为一个“本不该存活下来”的人，他只能杀出血路才能生存下去，而且除了他自己，没有人能帮助他。所以他很少打抱不平，即便行侠仗义也是点到即止，首要目标始终是保全自己，从不对这个弱肉强食的世界抱以天真的幻想；后来尽管有了鹰之团这个牵挂与归宿，仍然没有放下这与生俱来的警觉。如黄金时代中，当格里菲斯跻身高位、鹰之团全体都为其荣光所麻痹时，只有津能本能地意识到“这不是我想要的”而非迷失其中。日本漫画中的剑客男主角多如牛毛，如果说有什么能令津脱颖而出，就是他的理性、镇静与独立了，这与『剑风传奇』中其他绝大多数角色形成了鲜明的对比——这种对比的反面典型要数神圣教廷的摩尔古兹主教，他几十年如一日地通过跪拜方式











来虔诚祈祷，活活把头磕成了方形。他教区内的人民忍饥挨饿，所以某位母亲为了出生不久的孩子偷了修道院的粮食，依法办事的主教下令教活孩子以彰显神的博爱，但却根据教规对母亲施以酷刑。主教可以面无表情地宣布将“违反教规”的平民车裂，甚至曾发表名言曰：“不要对神产生疑问，作为一个人，只要令血在心和肉中流动，一心一意为了神而生存下去。这就是所谓信仰。请谨记，神与你是不一样的。”

可悲的是民众也完全接受了这套说辞，从未想过这个“神”究竟代表着什么。他们虽然贫困并且毫无反抗意识，自私之心却一点不少。当追随格里菲斯的使徒进攻，主教大喊“杀掉那个胸口有烙印的女人”，于是衣不蔽体的民众们立刻集体沸腾，欲杀掉已经手无缚鸡之力的卡斯嘉而后快。所以当格里菲斯以“光之鹰”的形态降临时，人们立刻就被那耀眼的光芒所蒙蔽，结果还未来得及赞叹便立刻被卷走，成为格里菲斯身体的一部分。

为了实现帝王之梦，格里菲斯的手段愈发卑劣，但他组建了新的鹰之团，击退了敌对的库夏大军，建立了隶属于他的统治之下的“千年鹰之帝国”。“千年鹰之帝国”的“千年”，是“千禧年”的意思。根据『启示录』的说法，待到此时，耶稣会再度降临，终结世间的黑暗，以此命名格里菲斯的国度，不难想象他以何者自居了。此外，千年鹰之帝国的建筑风格较之前期阴沉压抑的中世纪古堡风格有了很大的不同，变成了希腊罗马式建筑，大门边还有神兽“Griffin”的雕像；整座城市欣欣向荣而富有生气，仿佛沐浴着荣光。欧洲中世纪时教会势力肆虐，人的思想受到禁锢，后来通过光复希腊罗马的伟大文化传统而有了文艺复兴，开启自由思潮。所以这个画面是明显的暗示：由于格

里菲斯，米特兰王国脱离了黑暗与专制，迎来了光明与自由——至少表面上看来是这样的。虽然不择手段，但格里菲斯保护了更多的平民，建立了一番丰功伟绩，王国在他的治下必将成为安详和平的国度，无愧为伟大的帝王。这样看来，津一行人的复仇计划，便成为了恐怖活动，虽然有正义的出发点，但有悖于历史的主流——不是这样吗？

显然，如果这种在八九十年代的漫画中已经被用得太多的设定再被三浦炒冷饭的话，未免也太配不上这部漫画的神作名号了。『剑风传奇』不仅秉持着“神魔一体”的世界观，且其中无论哪个宗教，对“神”都没有明确的定义，因此每个人心目中的神，都是自己本身的投射。已经成为魔王费蒙多的格里菲斯，手下驾驭着大量为了获得更大的力量而放弃了“人性”的怪物。而且身为一个自私、自负、自恋的偏执狂，他的野心必然并不止于守着这一方国土颐养天年。但是这一点，格里菲斯身边的人们都没有看到——即便就通常意义上讲，他们并不属于“愚昧”的范畴。比如神圣教廷的最高领袖——教皇。这位风烛残年的老者一生清廉敬业，丝毫不为周遭的贪腐风气所影响，正直而仁慈。他也有过虔诚的信仰，但是等了一辈子都没能看到神迹的降临，这令他非常失望，内心深处早已不相信嘴上念叨的信仰了。他没有像摩尔古斯那样因信仰而走向极端，原本处于还算理想的状态，但毕竟是在这条路上奔驰过，所以也还有一丝遗憾——就是这细小的遗憾给了格里菲斯以可乘之机，他将“光之鹰”的意象植入了病危之时教皇的梦境。教皇将这当作神启，宿愿终尝，兴冲冲地告诉子民“要追随光之鹰”。双手沾满血污的魔王格里菲斯，用精心打造的救世主“光之鹰”形象，把所有不具备判断力或者自以为具备判断力的人都骗了。完全失去信仰的格里菲斯，巧妙地利用了完全依赖信仰的人们。





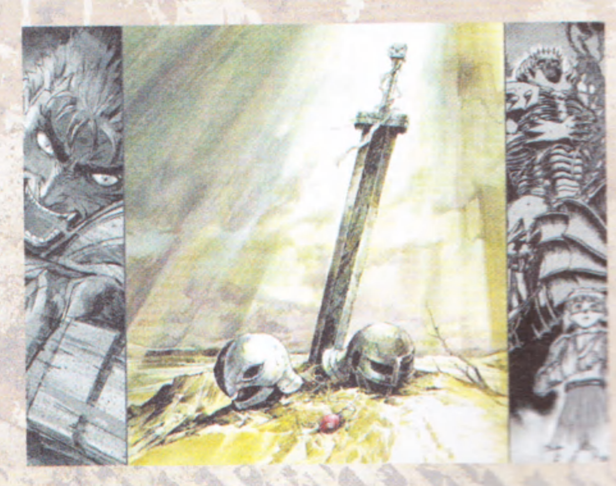
津与格里菲斯这对曾经肝胆相照的好友，即便以当年的眼光来看，二人之间也洋溢着强烈的腐气。但归根究底，一切仍然建立在男子气概之上，无论基情如何四射，读者也会首先忆起他们是最好的战略家和战术家，最好的搭档。根据现阶段愈发庞大的故事架构来看，黄金年代部分充其量只能算是这部巨作的开头，连基本的世界观都没有介绍。然而，它却足够奠定『剑风传奇』在数代读者心目中的不朽地位。

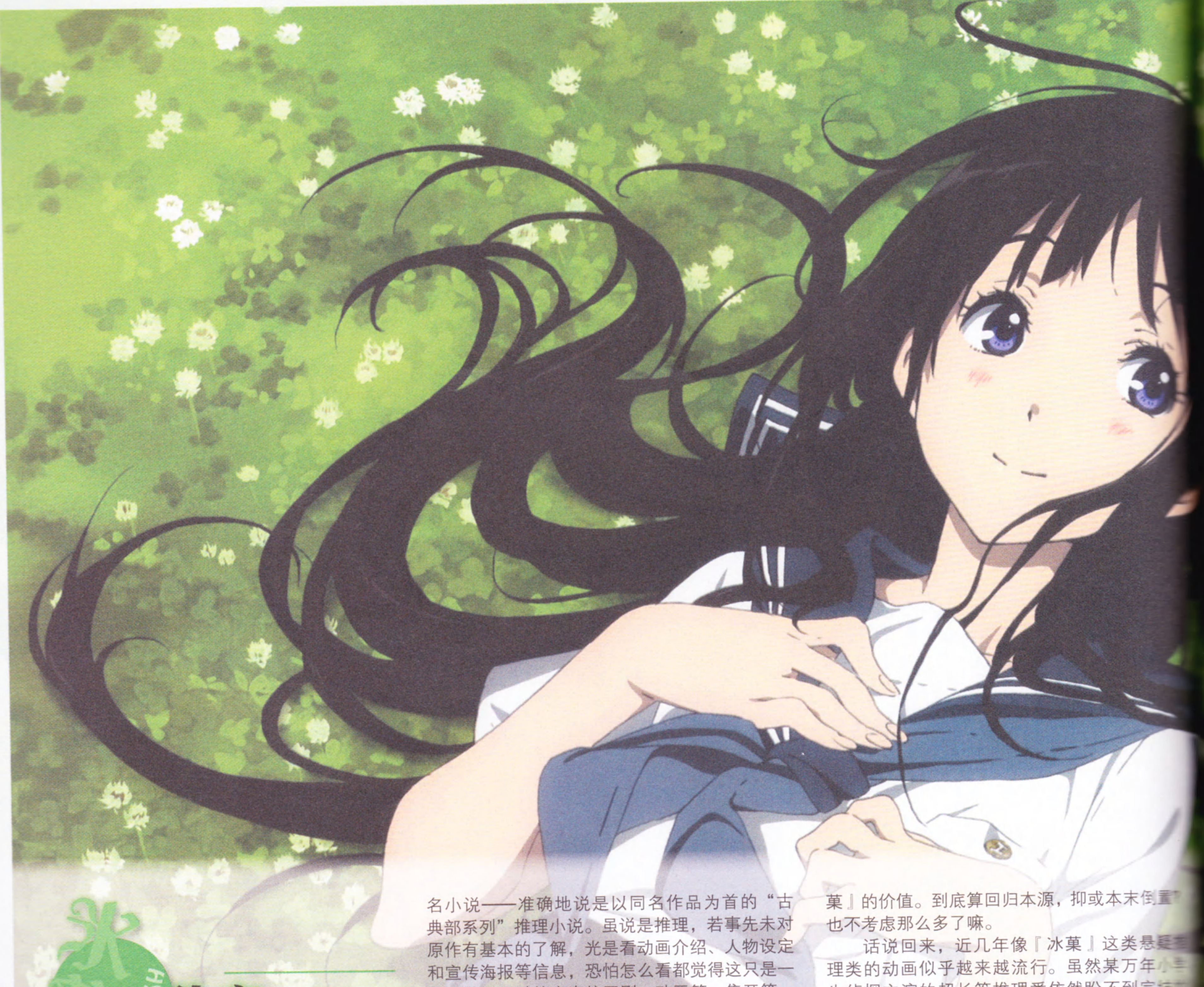
津和格里菲斯在对方生命中出现的时间并不长，不过有些事情于我们普通人道理也是一样——那些为你留下深刻烙印、乃至影响了你的兴趣偏好人生志向行为准则的人，往往并没能与你朝夕相处，而是尘封在你的记忆里。不过他们同你一起走过的岁月，着实是太过刻骨铭心。尤其是格里菲斯这样注定孤独的少年王者，有再坚强的羽翼庇护也难免会发抖，暗暗会希望万一落下来，下面会有个真正关心他的人，强大到足以接住他。所以他会羡慕津的强大、纯粹与随心所欲；这样极致的爱放到完美若艺术品的白鹰身上，渐渐就会演化成狂热的占有欲；他本身就试图掌控并凌驾一切，何况津身上又有那么多他所欠缺的东西。

情感大致分为三类，崇拜、迷恋与蔑视，各自都有着正面与负面的意义。我们崇拜强大得难以企及的事物，蔑视弱小得完全不想去触碰的事物，但唯有“迷恋”与我们相近的事物。愈是迷恋，就愈不能屈于下风；愈是迷恋不成，就愈要摧毁他所珍重的东西；然而正因为不惜以摧毁来平衡业已扭曲的心绪，才愈能体会自己的迷恋之深重。因此即便献祭掉一手组建的鹰之团中那些从幼年起便并肩作战的战友，格里菲斯也舍不得毁掉真正令他精神崩溃的津，哪怕那着了魔的毁灭欲在胸腔中燃烧得无比热烈——因为我迷恋你，所以想操控你；既然你要挣扎，便回不到过去，因此我只能祈求你生不如死匍匐在地。这样的背叛与伤害并不是出于恨，只是强烈到极致的爱而已。

三浦说他早在动笔之初就构思好了津和格里菲斯的最终命运，照现在的趋势来看，短时间内我们还无法读到这个“最终”。但种种迹象表明，这个结局势必将震撼得超出所有人的预料。所有人都以为格里菲斯会继续沿着那条生产过无数人气角色的流水线走下去，成就霸业后撒手人寰，不料他转身就将鹰之团献了血祭，坠入魔道；所有人都以为他会沿着魔道越走越深自此万劫不复，不料他却以无比耀眼的“光之鹰”形象再生，成为了救世主，重新夺取了他想要的政权，扛住了外敌入侵，建造了无与伦比的“千年鹰之帝国”。作者再度将光环加诸在格里菲斯身上，于是读者也迷惑了。所有人曾经都无比相信格里菲斯必将为血祭鹰之团付出代价，但当白鹰的旗帜再度飘扬于战场，仍能再度唤起黄金年代时的热血沸腾。这还会是一个复仇的故事吗？津真得下得了手吗？随着故事线越拖越长，一切都不确定了。

相信三浦会给出一个令人满意的答案。▲





冰菓 HYOUKA 引言 foreword

由京都动画公司制作，并于今年四月开播的半年番 TV 动画『冰菓』，自消息推出之时就吸引了相当高的关注度，最主要的原因当然是"京阿尼"的大名。从来都不负众望的京都动画质量之高、作画之凶残恐怕又要刷新一番记录，光凭这一点便足矣成为宅民们热议的话题。不过很多人都明白这块金字招牌的两面性，所谓"成也京阿尼，败也京阿尼"，一方面『冰菓』仅仅凭借其细致入微精美绝伦的画面，就足以让许多观众沉醉其中不能自拔；但另一方面，也有人指责这部作品是用华丽的外壳装着一个寡淡无味的故事。盲目封神的"京蜜"和乱喷一气的"京黑"各执一词战得热火朝天，这种大家再熟悉不过的情境再次上演，而且围绕『冰菓』的争议似乎比以往的"京都出品"更为激烈。个中原因，还要拜『冰菓』的题材——日常推理所赐。

『冰菓』改编自日本推理作家米泽穗信的同名小说——准确地说是以同名作品为首的"古典部系列"推理小说。虽说是推理，若事先未对原作有基本的了解，光是看动画介绍、人物设定和宣传海报等信息，恐怕怎么看都觉得这只是一部再普通不过的青春校园剧。动画第一集开篇，听到男主角那番对于高中生活和青春岁月的开场白，对笔者这个纯粹冲着推理名号来观片的人，立马开始怀疑自己是不是打开方式不对。后来转念一想，这部片主打的概念是"日常推理"，也就是和一般非得牵扯到犯罪、案件、杀人等概念的推理作品有很大的区别，便开始用一种尝鲜的眼光去欣赏它，看看"推理"这种常常与"重口味"形影不离的题材，是如何渗透入一群普通的少年少女平凡的校园生活中的。

其实看完总共 22 集的『冰菓』动画，笔者非常能理解为什么会有那么多人从"推理"的角度诟病这部片子。上课考试、社团活动、学园祭，在这些一般的青春校园剧里穿插一些不痛不痒的推理段子，的确不可能令推理迷们感到信服。然而随着播出的进度不断上升的评价，令人不得不重新审视这种体裁的独到魅力。有人说若不刻意地为其贴上类型的标签，纯粹作为一部动画、一个故事的『冰菓』还是相当有趣的；也有人说『冰菓』的本质根本不在于推理，而是其中所包含的，对玫瑰色青春岁月的无限感怀。然而自认小半个推理迷的笔者这次偏不信这个邪，执意要从"推理"的角度来剖析『冰菓』的价值。到底算回归本源，抑或本末倒置也不考虑那么多了嘛。

话说回来，近几年像『冰菓』这类悬疑推理类的动画似乎越来越流行。虽然某万年小学生侦探主演的超长篇推理番依然盼不到完结的日子，不过如今推理动漫的圈子早已不再是他与金田一少年二分天下的世界了。仅以去年为例，就有『GOSICK』和『神的记事本』两部推理向的轻小说被搬上荧幕，年末的『UN-GO』更是包裹着科幻与魔幻外衣的本格侦探剧。今年初的恐怖动画『Another』改编自新本格推理大师绫辻行人的作品，而在『冰菓』完结之后的 10 月，又紧接着会有一部悬疑动画『绝园的暴风雨』开播。若将近两年的推理番做一番整理，便会发现这个排片表已经基本到了全年无休的程度。对喜欢推理的追番党来说，这些片子即便不是全都能合他们的胃口，拿来吐槽也能获得够多的乐趣。

究竟是什么原因促成推理类动画的再度流行，这种风潮又到底意味着什么呢？如果有关注最近日本推理文学界的发展变革，我们不难发现其中存在的诸多关联性。二次元文化与推理文化作为日本最具特色的两种流行文化正以一种全新的形式碰擦出灵感的火花，而『冰菓』成便是其中颇具代表性的成功案例。于是接下来笔者将以这部作品为切入口，深入探讨一番推理番热潮背后的奥妙。



让推理成为居家旅行必备佳品

——从『冰果』论日本推理的“轻化”现象

■文/匣中虚无 ■责编/jedi ■美编/orangec

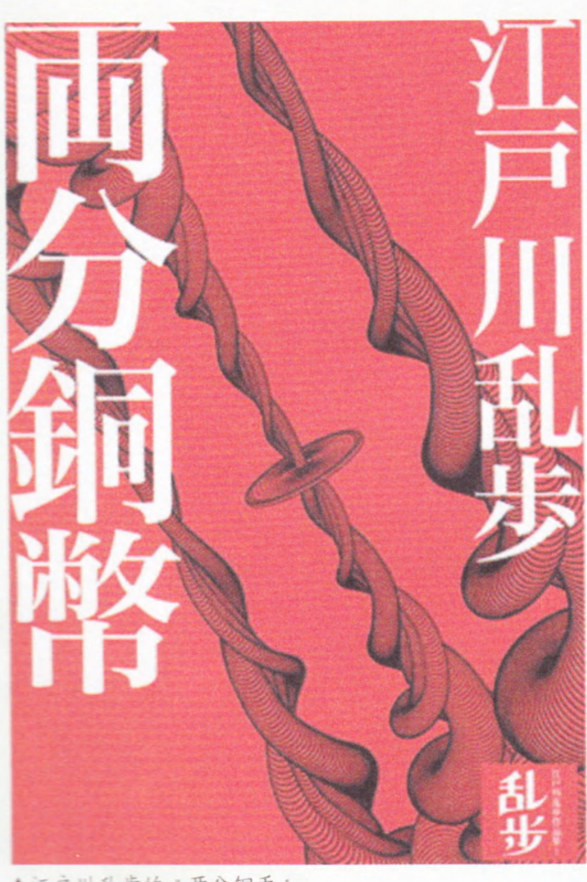
The plebification of detective fiction



推理动画的流行与『冰果』的诞生

How can I save the detectiveanimation?

如果询问一般大众听到"推理"一词会想到什么，得到的答案也许是那些赫赫有名的大侦探，像夏洛克·福尔摩斯和赫尔克里·波洛；亦或者是几位推理界大文豪的名字，如阿加莎·克里斯蒂或艾勒里·奎因……在大多数人心目中，推理文化依然停留在那个已远去的黄金时代，甚至有不少坚守着古典本格阵营的推理迷认为，随着那些文豪的逝去推理文学早就断绝了正统的血缘。然而走到大型书店里的推理类书架前，除去摆放欧美经典的固定席位之外，其余的大部分其实都被日系推理小说占据着。



▲江户川乱步的『两分铜币』



▲京极夏彦代表作京极堂系列之『姑获鸟之夏』



▲横沟正史的金田一系列首部作『本阵杀人事件』

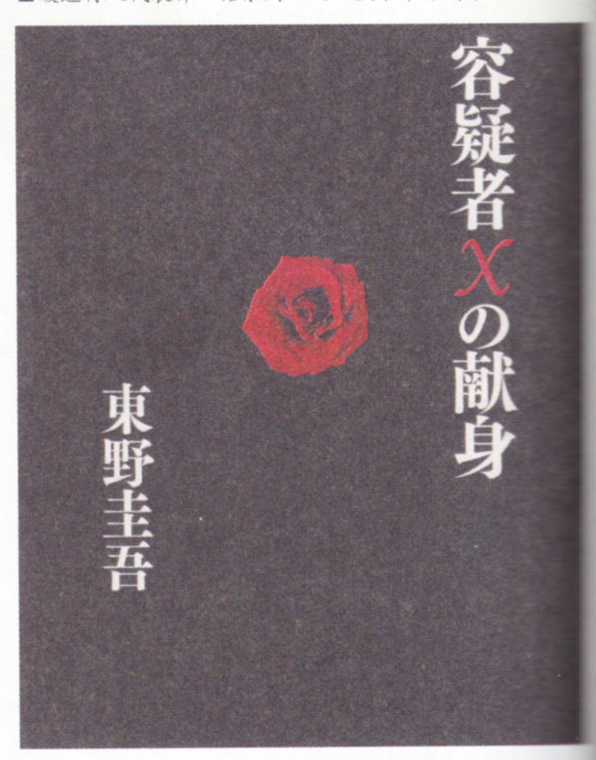
如今每年全世界出产的推理文学作品中，来自东洋的作品占据了压倒性的多数。有人说推理文化虽然源于欧美，然而能把这种只经历过短暂辉煌便逐渐衰落的文体延续至今，并能够不断挖掘潜力、开拓创新，恐怕还得归功于日本。1923年，被誉为"日本推理小说之父"的江户川乱步发表了自己的成名作『两分铜币』，将"侦探小说"这一体裁带进了日本文坛。在他的带领下，更多的日本作家加入到推理小说的创作队伍，随着时间的流逝，推理文学便深深扎根在了岛国丰饶的文化土壤中，成为日本文坛影响力最大的文学流派。从早年的横沟正史、松本清张，到后来的岛田庄司、绫辻行人，再到最近的东野圭吾、宫部美幸、京极夏彦……名家名作不胜枚举，后辈新人层出不穷，百家争鸣的局面连鼎盛时期的欧美推理界都要逊色几分。

日本读者也将阅读推理小说视作一种时尚。在"2011年日本最受欢迎的男女作家排行榜"中，东野圭吾、伊坂幸太郎和京极夏彦三位推理名家分别摘得男作家榜的第一、二和四位；而女性方面亦有宫部美幸摘得榜眼，另外进入榜单前十的恩田陆、小野不由美和樱庭一树都曾涉猎推理小说的创作。把推理小说视作日本大众文学的中流砥柱恐怕一点不夸张。此外日本各界还设立有名目繁多的推理文学奖项，如江户川乱步奖、推理作家协会奖这些老牌大奖，还有近来颇受瞩目的梅菲斯特新人奖等等，每年都会评选出一些水准高、娱乐性强的优秀推理作品，并为推理文坛输入新鲜血液，许多知名作家就是以获奖的方式一举成名的。

日本有着如此笃实的推理文化基础，推理动漫的流行也是必然的趋势——虽然这股风潮来得相对较晚一些。1992年，讲谈社旗下『周刊少年 Magazine』的漫画编辑树林伸化身原案作家天树征丸，携手漫画家佐藤文也推出了本格派推理漫画『金田一少年之事件簿』(下文简称『金田一』)。该漫画塑造的少年侦探金田一——掌握着许多名侦探都拥有的过人天赋——



▲绫辻行人代表作"馆系列"之『铁水车馆的杀人』



▲东野圭吾的推理味较浓厚的代表『嫌疑犯X的献身』







走到哪里都会有骇人听闻的血案发生，于是自称金田一耕助（横沟正史笔下的名侦探）的外孙、继承了名侦探血脉的金田一少年用他过人的智慧发掘出案件背后的真相，将残忍的罪犯绳之以法。乍看之下『金田一』不过是一部再标准不过的侦探连续剧，一直处于案件出现、解决、再出现、再解决的标准循环之中，没有多大的新意；而且原作者总是把一些推理小说名作的手法和布局堂而皇之地搬进自己的故事中，因而也没少挨过批评和吐槽，但这些都不足以阻碍『金田一』的走红。作为原创推理漫画先驱的『金田一』不仅大受读者的欢迎，还曾被多次改编成动画、电视剧和电影。树林伸和佐藤文也也成了推理动漫界的江户川乱步，以一场破天荒的巨大成功为后来者开辟了一条新的创作道路。

在『金田一』诞生两年之后的 1994 年，有一部对后世有着深远影响的推理漫画名作——『名侦探柯南』（以下简称『柯南』）开始在小学馆的『周刊少年 Sunday』上连载。身为资深推理小说迷的漫画家青山刚昌把自己毕生的灵感全部投注到一个被药丸变成小孩的高中生侦探身上，这一画就是整整十八年，到现在还似乎看不到完结的兆头。剧情上『柯南』也是由相互独立的单元剧组成的，但和『金田一』相比拥有一条更清晰的主线，每个单元的故事也相对较短，加上青山刚昌幽默感十足的笔触、个性鲜明的人物刻画和少量科幻元素的加入，使其更接近一部传统的少年漫画。因此『柯南』赢得了更广泛年龄层次的青睐，后期更是力压后劲不足的『金田一』成为日本国民级推理漫画。后来树林伸和佐藤文也停止『金田一』的连载，并推出青少年向的推理新作『侦探学院 Q』，风格定位都明显向『柯南』靠拢，恐怕也是不得已而为之。值得一提的是，『柯南』的 TV 动画曾被引进中国大陆，成为许多 80 后国人的推理启蒙。如今推理读物能在大陆拥有如此广泛的市场和受众群，必须得感谢万年小学生的辛勤布教呢。

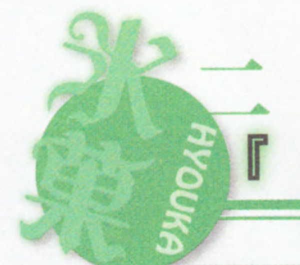
上世纪 90 年代末，许多打着“推理”和“侦探”旗号的漫画作品便如雨后春笋般现身各大杂志，如写乐磨和小畑健的『傀儡师侦探左



近』、城平京和水野英多的『SPIRAL 推理之绊』等，都曾经名噪一时并被改编成 TV 动画播出，但终是昙花一现无法维持长久，所以无法撼动『柯南』在推理动画界“一家独大”的地位。直到 2003 年底，刚刚完结了『棋魂』的人气漫画家小畑健与新搭档大场鸫合作展开了新连载『死亡笔记』，才又一次将悬疑推理类漫画推向一个

新的高度。相比传统的侦探故事，它更像是一个在构建好的半架空舞台上展开的智力竞赛。围绕着写上姓名就能任意杀人的死亡笔记，两位抱持着各自的正义感的青年用“推理”作为武器分庭对抗难解难分，紧张刺激扣人心弦的剧情征服了世界范围内的无数读者。而这种冲破侦探推理题材固有框架的全新尝试，也被后人纷纷效仿，但至今未有能够超越『死亡笔记』的类似作品出现。

推理动漫 20 年的历史单纯如此。时至今日，『金田一』的故事还在以不定期连载的形式缓慢行进中，然而问津者寥寥，难现当年的辉煌;『柯南』的漫画和动画虽然还在不断地推出新的篇章，每年一部的剧场版依然是雷打不动的定番，但类似“青山刚昌已江郎才尽”的呼声越来越高，大家对『柯南』的注意力也早就从推理单元剧转移到主角命运和主线剧情之上了。『死亡笔记』于 2006 年画上完美句点，其它的推理漫画也是完结的完结、停载的停载。就在推理漫画陷入青黄不接的瓶颈期之时，动画方面却如本文开篇所讲的那样，迎来了“推理番”扎堆的黄金时代。其中最重要的缘由，是动画公司将改编的对象从漫画向小说，尤其是近年来尤其火热的轻小说转移的结果。而『冰菓』就是其中颇具代表性的例子。



二　『冰果』与推理作品的轻化

IS the detectivegetting lighter?

说到这里，我们不妨先来说说『冰菓』是个怎样的故事。奉行“能不做的事就不做，非要做不可的话就从简”的行事风格的少年折木奉太郎刚升入乡下地方的神山高中就读，就在姐姐的强烈推荐之下加入了名为“古典部”的学生社团，并在其中结识了身为“富农”千反田家千金的少女千反田爱瑠。谁知这位外表甜美可人的大小姐内心其实隐藏着名为“好奇心”的怪物，只要遇到感兴趣的事情便会瞪着一双水汪汪充满期待的大眼睛对折木说出必杀台词：“私、気になります！（我非常在意！）”，然后可怜的折木君便不得不在她的攻势之下放弃自己坚守的“节能主义”，一次又一次地为解开谜团而四处奔波绞尽脑汁。

我们的“大侦探”折木奉太郎接到的第一件“案子”便与自己置身的古典部息息相关，动画用最初的 2 至 5 话的小长篇幅叙述这个改编自原著“古典部系列”第一部小说——与动画标题同名的『冰菓』。千反田爱瑠的伯父关谷纯曾是神山高中古典部的成员，小时候的千反田曾因好奇向伯父询问关于古典部的事情，并因为伯父的回答而落泪，却无论如何也回想不起当时哭泣的原因。千反田想重新拾起这段被忘却的回忆，当她发现折木拥有超乎寻常的推理才能时，便拜托他为自己解开随着伯父的失踪而被埋葬的真相。而随着折木和其它古典部成员锲而不舍的追查，发生在四十年前神山高中的那段热血与苦痛交织的青春往事被揭示出来，也顺带解开了古典部社刊“冰菓”的命名之谜，以及神山高中学园祭之所以被称为“KANYA 祭”的原因。

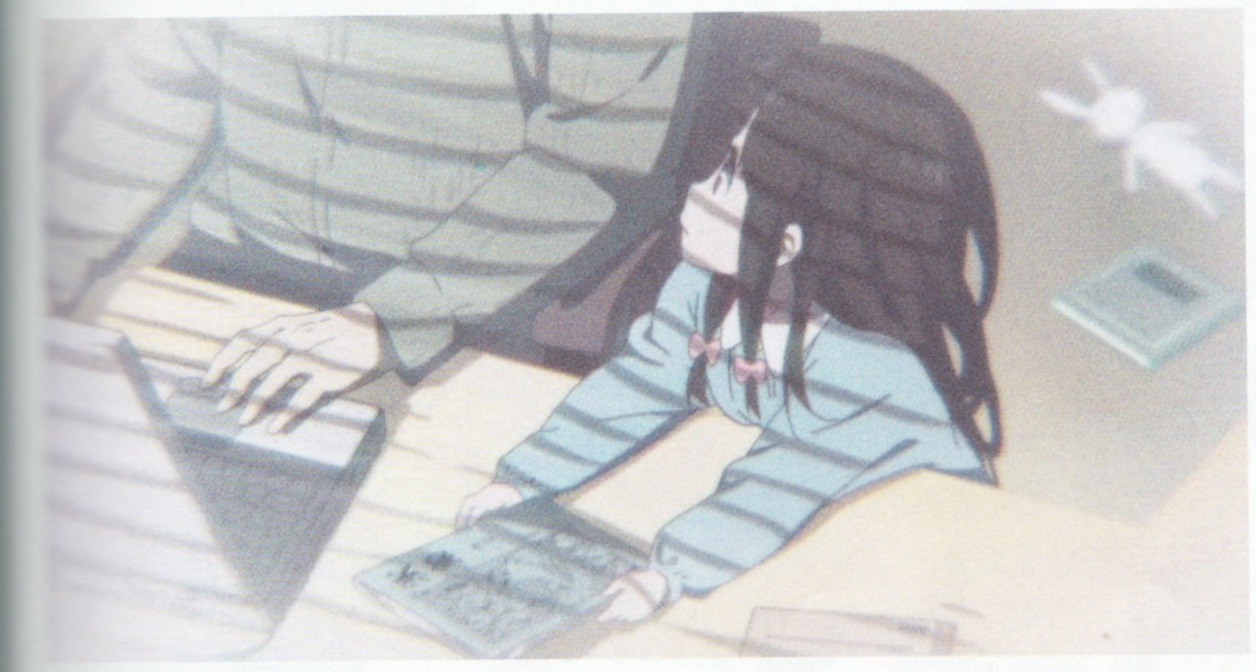






『冰菓』这个故事经历了谜题设立、针对谜题寻找线索、联系线索进行推理、最后解答谜题的流程，符合悬疑推理小说的一般结构。只是『冰菓』的谜题并不是建立在凶杀命案之上，而是着眼于日常生活中对身边事物的好奇心和探索欲望，这便是“日常推理”的本质。因为剥离了骇人血案及其背后的仇恨与欲望这些刺激性感官的要素，因而以“日常推理”为核心的故事往往显得平淡无奇。反观如今推理文学的趋势，凶案的规模越来越大（死十几个人都不算多）、杀人手法越来越猎奇（动不动就分尸肢解）、案件背景越来越脱离现实（密宗奇诡无所不包），像『冰菓』的作者米泽穗信那样反其道而行之的作家，就必须在其它方面下更多的功夫，才能在竞争激烈的日本推理界走出一条自己的道路。

在『冰菓』的剧情还未展开之前，它最能吸引人继续追番的要素，恐怕就是那些形象丰



满、个性鲜明的角色了。

可能有人会认为『冰菓』的妹子之所以个个都水灵可爱萌力十足，京阿尼负责人设和作画的 Staff 才是最应该被赞赏的，况且编剧和监督在角色塑造上下的功夫也不能全归到米泽穗信的头上。在这个问题上笔者还是推荐大家阅读米泽穗信的著作，虽说『冰菓』的小说还没有在中国大陆发行，市面上还是有引进版的『寻狗事务所』、『追想五断章』等几部他的“日常推理”代表作可以买来一读，他在这些作品中塑造的一些小市民风味的角色虽然平凡无奇，也能通过作者细腻而不失幽默感的文字获得别样的生气与魅力，就像『冰菓』里的折木奉太郎、千反田爱瑠、福部里志和伊原摩耶花这几位主要角色，即便有着各自的缺点，也不乏鼎力支持他们的观众。

强调角色的塑造一向是二次元作品最突出的特点之一。以观众或读者的角度，一个充满魅力、令人着迷的角色会成为他们坚持将一部作品看完的动力；而对创作者来说，自己的作品拥有受欢迎的人物可以为他们带来额外的财富——比如顺水推舟地做点周边卖什么的。且不说创造人气角色是否会比构建优秀的剧情脉络来得更为困难，光是现在竞争激烈的动画市场被迫形成的“第一眼钟情”策略，其结果必然会导致制作方将角色塑造的重要性摆在剧情编排之前。近几年轻小说被大量动画化的风潮便很能说明这个问题。相比一般的大众文学体裁，以轻松娱乐为第一要义的轻小说散发着一股浓重的“二次元”气息，而文字功底普遍不高的轻小说作者往往会把更多的精力专注于如何让自己笔下的角色更具“萌”力。“萌”文化的觉醒和轻小说的流行，两者的相辅相成早就了如今日本 ACG 界的全新气象。

另一方面，推理文学的“轻小说化”也成为一股不容忽视的潮流。传统的本格推理小说比较注重谜题的设立和布局，而相对轻视其作为小说应该具有的其它要素。若以人物塑造为例，除去需要在系列作品中反复出现的侦探及其盟友，其他包括罪犯、受害者和证人在内的角色对作者来说一般只是些用来构造谜题的工具，用一次就丢弃，所以性格都偏向单薄刻板，连一点“人味”都感觉不到。而近年在日本文坛冒头的新一批推理作家，其中有不少致力于打破推理文学的这一传统，用更有娱乐性、更具“轻小说风味”的笔法颠覆读者对推理小说的普遍印象。以“爆笑推理”著称的东川笃哉便是极有代表性的一例，他的『推理要在放学后』、『请勿在此丢弃尸体』等作品深受年轻读者的喜爱。米泽穗信的“古典部系列”也可以被划归为轻小说的行列。就算是某些上了年纪的推理名家，也学会了在自己的小说里掺进一些二次元味十足的元素，比如绫辻行人的『Another』里那个眼带无口美少女见崎鸣，森博嗣笔下的病娇系天才伪萝莉真贺田四季博士等等。就算是那个以深涩难懂出名的京极夏彦，也曾经写过像『百器徒然袋』这种疯癫搞笑的“类轻小说”，暴露了这位家藏漫画上千册的作家老宅男的本质。





▲『推理要在放学后』



▲『请勿在此丢弃尸体』



▲『百器徒然袋』



▲『安吾捕物帖』

动画公司热衷轻小说改编，推理文学开始向轻小说的方向靠拢，这两大趋势的联合作用，或许正是推理动画风潮背后不可忽视的强劲推动力。去年热播的10月番『UN-GO』(中译“因果日记”)可以被视作“推理轻化”的良好范例。由BONES制作，水岛精二执导的『UN-GO』改编自日本战后知名文学家坂口安吾的系列小说『安吾捕物帖』。“捕物小说”是一种将时代小说与推理小说结合的特殊文体，而『UN-GO』则是将『安吾捕物帖』的故事背景从原先的明治时期挪到带有浓厚科幻色彩的近未来，原作中两位侦探角色结城新十郎和胜海舟也被相应赋予了符合时代特色的全新设定。重点在于『UN-GO』中加入的原创人物“因果”，这位平时是个小恶魔风的少年，破案时会变成妖艳的御姐，拥有“能使被他提问的人如实回答”之能力的角色，让『UN-GO』彻底摆脱了上世纪四五十年代文学作品的影子，摇身一变成了一部二次元流行要素齐备的TV动画。换句话说，『安吾捕物帖』经过骨头社编剧之手后，被彻底“轻化”了。

说了那么多，被笔者视作推理动画新潮流之源头的“推理轻化”理论，不过是一种从众多事实现象导出的推断，相对浮于表面而尚未触及问题的核心。究竟是什么原因造成了这种趋势？“推理轻化”究竟意味着什么？而这些问题又是如何在『冰菓』的身上体现的呢？待笔者在接下来的段落中为大家一一论述。



三 『冰果』与经典推理元素

冰菓 HYOUKA

However theClassical elements will be left

『冰菓』动画的第8至11话，是名为『愚者的片尾』的第二个小长篇，改编古典部系列的同名小说。这个章节在整部动画中处于相对特殊的地位，因为它在不破坏“日常推理”基本框架的同时，用某种方式插入了一个基于杀人事件的标准本格推理谜题。古典部一行人受有“女帝”之称的入须冬实学姐之邀，观看了由2年F班的学生自导自演的一部悬疑电影

乐中一群学生来到废村中的一间房屋，在探索的过程中，其中一名男生被发现死在上锁的密室中，还被砍断了一只手臂。凶手是潜伏在某处的杀人魔，亦或是这群学生中的某一位？当观众期盼着谜底揭晓时，故事却在此刻戛然而止。原来电影拍摄到这里时，负责编剧的学生本乡真由突然告病缺席，所以没人知道剧中的犯案手法及凶手的真面目。而入须学姐邀请古典部的理由，居然是要他们根据现有影像推理出故事的结局，协助 2 年 F 班完成电影的拍摄。

在推理的过程中，古典部一行听取了几位参与电影拍摄的学生各自的推理，折木奉太郎根据现有的信息一一否定了这些推断，并从他们的口中获得了更多用来掌握编剧心理的线索。最后折木不负期望地给出了一个看似天衣无缝的答案：他认为这是个以摄影者的第一人称视角叙述的故事，换言之摄影者也是这群废村探访者中的一名，因为一直保持沉默而给观众这个人并不存在的错觉，而他正是这件密室凶案的真正凶手。入须学姐接受了这个解答，2 年 F 班也据此将这部将在文化祭公映的电影拍摄完毕。

听到折木给出的推理，许多稍微对推理有几分研究的观众脑中会蹦出一个词——叙述性诡计。这是一种推理文学中常用的写作手法，作者利用文章的叙述结构和技巧，把某些事实刻意地对读者隐瞒和误导，直到最后悬念揭晓时才令人恍然大悟，从而提升推理小说的意外性和阅读快感。一般叙述性诡计很难在影像作品中存在，因为通过简单的文字技巧可以隐藏的一些事物放置于影像中，便很容易暴露在观众的视线之下。而折木的解释恰好是电影拍摄中能让叙述性诡计得以成立的少数情况之一。

叙述性诡计的广泛运用是日本“新本格”推理流派的特色之一，带出这股风潮的正是“新本格”作家的代表人绫过行人。从他的成名作『十角馆杀人事件』开始的“馆系列”作品来看，绫过行人非常执着于安排叙述性诡计，而且不断变化着各种玩法花样，堪称叙述性诡计“教科书”式的范本。此外日本第一畅销推理作家东野圭吾的代表作『嫌疑人 X 的献身』和『恶意』也可以被视作叙诡的变相运用。



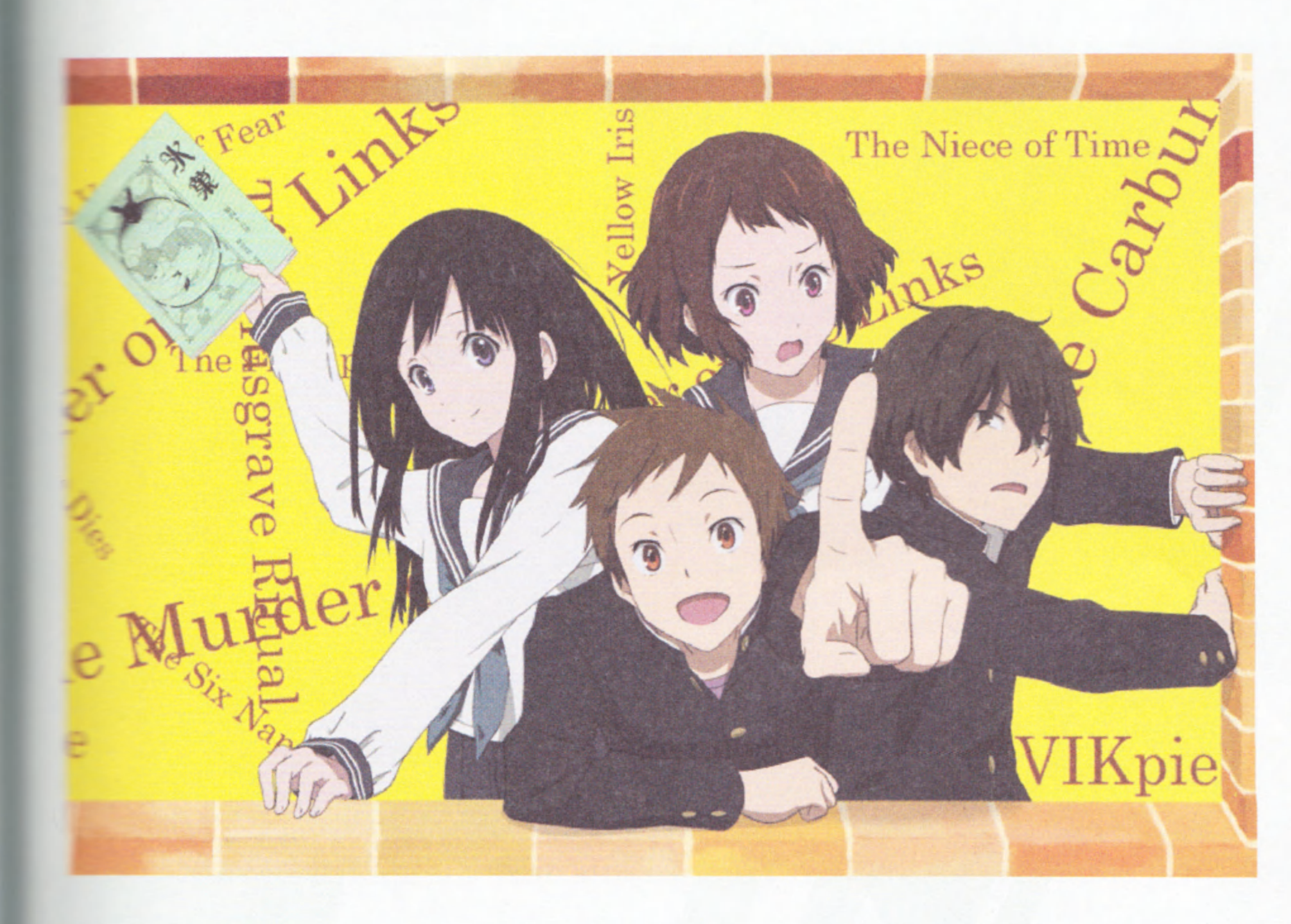




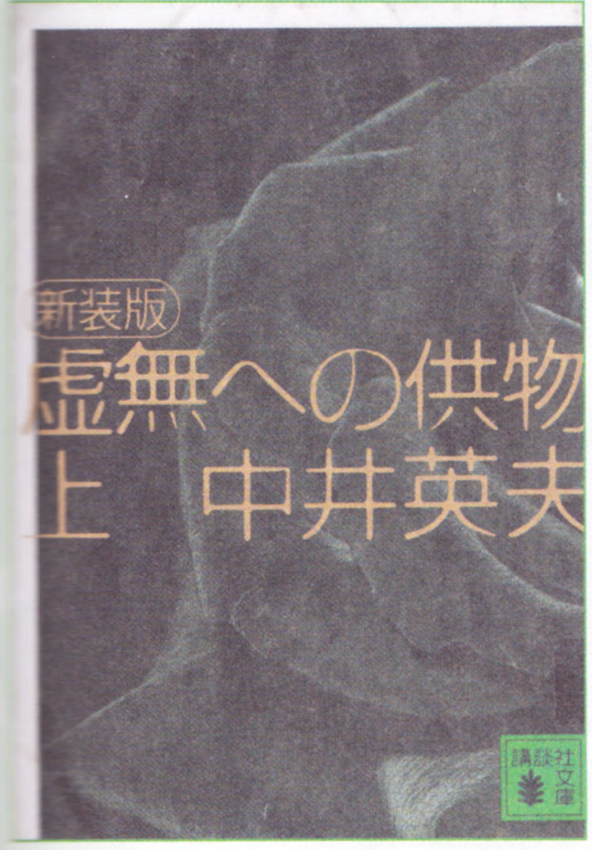
在推理类动画中，比较典型的叙诡运用要数『寒蝉鸣泣之时』的“绵流篇”和“目明篇”里园崎家姐妹交换身份的桥段了。拥有相同外貌和声音的双胞胎让暴露在镜头之下的叙诡得以轻松实现，也能在解谜之时给观众足够强的震撼。其实仔细想来，『寒蝉』中本就充斥着很多可以被视作叙诡的叙述陷阱，如“雏见泽症候群”患者的幻视症状，从他们的视角观察便会看到一些事实上并未发生的现象，严重干扰了观众对事件真相的判断和推理。在其姊妹篇『海猫鸣泣之时』里，龙骑士 07 又堂而皇之地玩起了“那几个角色其实是同一人物的多重人格，但我就是要把他们画成不同的样子你又能







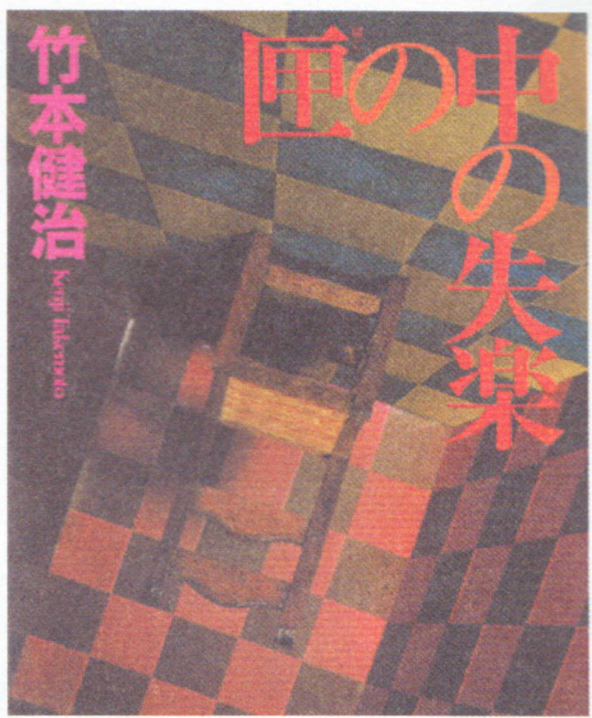




▲『献给虚无的供物』



▲『脑髓地狱』



▲『匣中失乐』

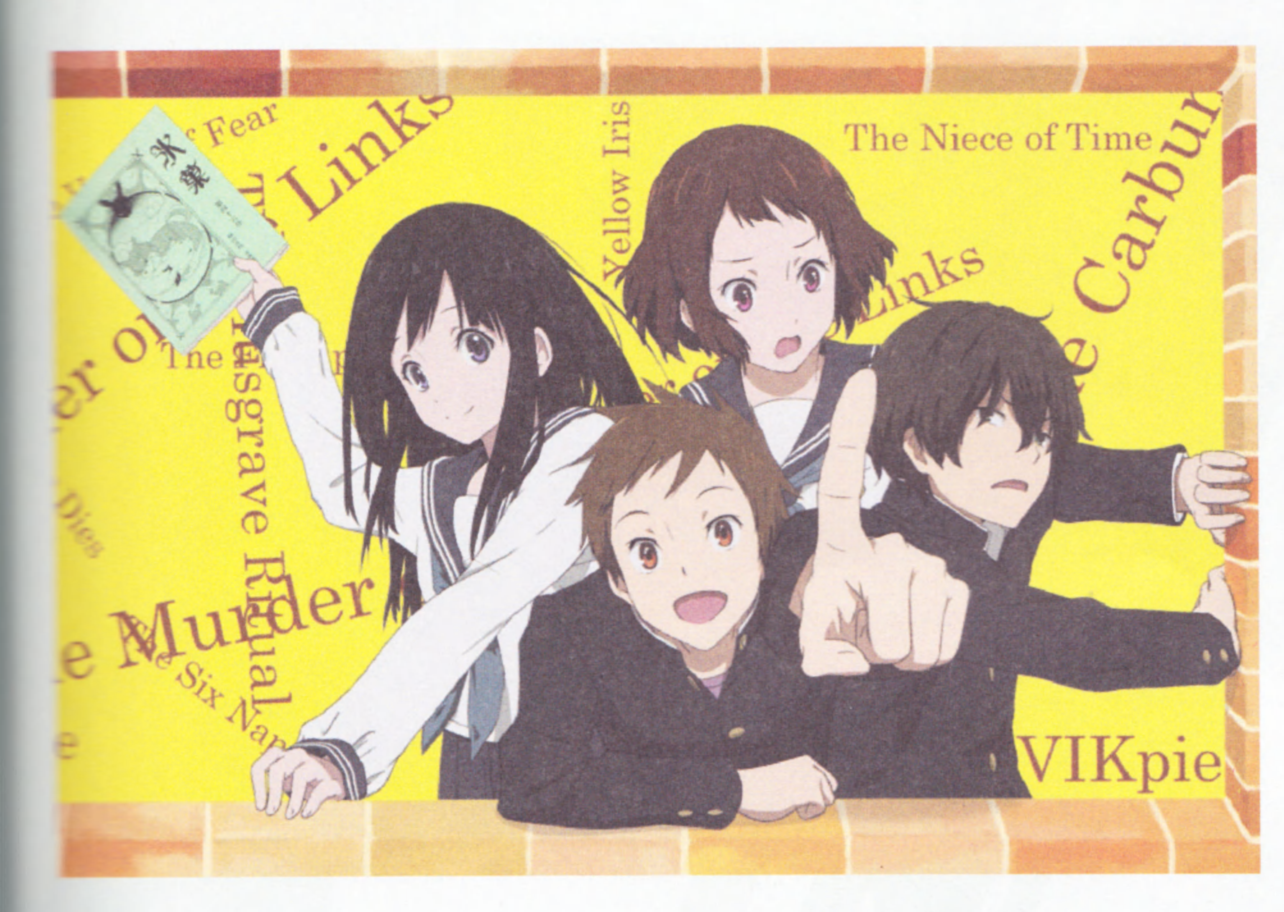


▲『黑死馆杀人事件』

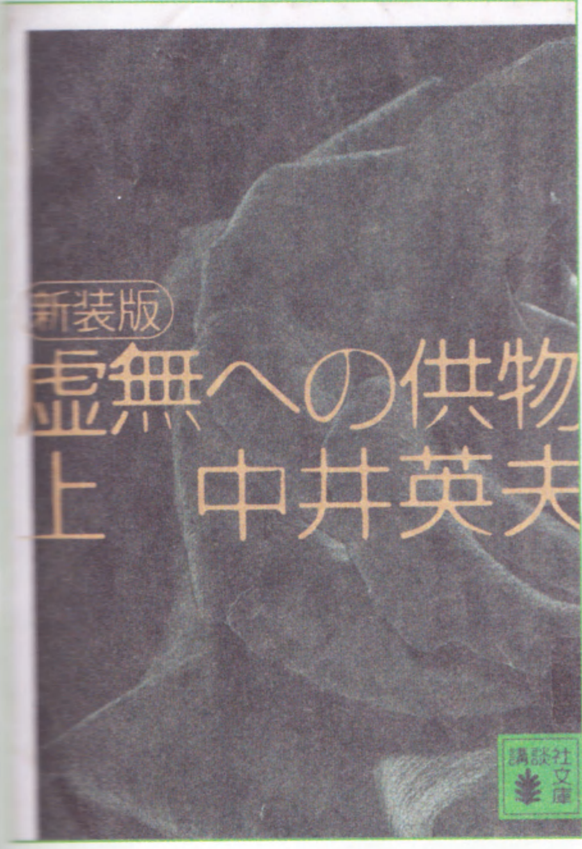
有时不禁会有这样的感叹，或许推理文学是所有类型的文学体裁中寿命最短的一种。在其不到两百年的发展历程中，许多作家运用他们的智慧创造出新的推理小说写作技巧、风格和流派，包括米泽穗信热爱的日常推理在内，都无一例外地在诡计用尽之时遭遇穷途末路的尴尬。上世纪中叶古典本格的逐渐没落让人们看到推理文学的局限性，而避免推理小说走向衰亡的唯一方法，就是必须先毫不留情地摧毁先人留下的破败城池，并在残骸之上建立全新的推理王国。日本近现代推理文学的发展就经历了这样一个“先破后立”的过程。

日系推理迷应该都有耳闻“四大奇书”的大名吧——小栗虫太郎于 1935 年发表的『黑死馆杀人事件』可谓“炫学”推理的始祖；同年梦野久作的『脑髓地狱』将精神科学与推理相结合，构建出现实与虚幻交缠不清的奇诡之谜；1963 年中井英夫在『献给虚无的供物』中意图在本格推理的框架内实现彻底的“反推理”；而竹本健治受『献给虚无的供物』的启发于 1977 年创作的『匣中失乐』将“剧中剧”连环锁套式的怪异布局发挥到极致。“四大奇书”奠定了日本推理文学“破格”与“变格”的基调，并对其后续发展产生了极为深远的影响，很多经典的日系推理作品里都能明显的感受到它们的影子。

虽有各大“奇书”坐阵，早年日本的推理小说基本还是沿袭了欧美古典本格惯有模式，横沟正史、鲇川哲也、高木彬光这几位本格推理大师主导着战后日本推理的大流。直到 50 年



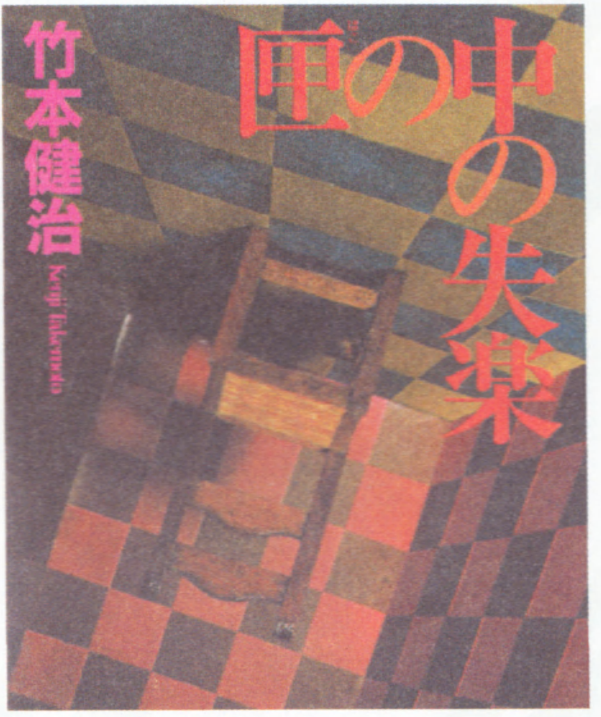




▲『献给虚无的供物』



▲『脑髓地狱』



▲『匣中失乐』



▲『黑死馆杀人事件』

有时不禁会有这样的感叹，或许推理文学是所有类型的文学体裁中寿命最短的一种。在其不到两百年的发展历程中，许多作家运用他们的智慧创造出新的推理小说写作技巧、风格和流派，包括米泽穗信热爱的日常推理在内，都无一例外地在诡计用尽之时遭遇穷途末路的尴尬。上世纪中叶古典本格的逐渐没落让人们看到推理文学的局限性，而避免推理小说走向灭亡的唯一方法，就是必须先毫不留情地摧毁先人留下的破败城池，并在残骸之上建立全新的推理王国。日本近现代推理文学的发展就经历了这样一个“先破后立”的过程。

日系推理迷应该都有耳闻“四大奇书”的大名吧——小栗虫太郎于 1935 年发表的『黑死馆杀人事件』可谓“炫学”推理的始祖；同年梦野久作的『脑髓地狱』将精神科学与推理相结合，构建出现实与虚幻交缠不清的奇诡之谜；1963 年中井英夫在『献给虚无的供物』中意图在本格推理的框架内实现彻底的“反推理”；而竹本健治受『献给虚无的供物』的启发于 1977 年创作的『匣中失乐』将“剧中剧”连环锁套式的怪异布局发挥到极致。“四大奇书”奠定了日本推理文学“破格”与“变格”的基调，并对其后续发展产生了极为深远的影响，很多经典的日系推理作品里都能明显的感受到它们的影子。

虽有各大“奇书”坐阵，早年日本的推理小说基本还是沿袭了欧美古典本格惯有模式，横沟正史、鲇川哲也、高木彬光这几位本格推理大师主导着战后日本推理的大流。直到 50 年

代末一代宗师松本清张的横空出世，他赋予推理小说以批判社会的现实主义意义，成为日系推理最重要的变格流派——“社会派”的开创者。遭遇瓶颈的本格派抵挡不住汹涌而来的社会派洪流而逐渐式微，但日本推理作家们仍然没有放弃对经典谜诡的孜孜以求，为本格推理的复兴积蓄着力量。1980年，岛田庄司发表震惊文坛的『占星术杀人魔法』，以其凶残无比华丽之至的离奇诡计，成为日本推理“新本格派”的开山之作。“新本格”建立在“四大奇书”奠定的“变格”地基上，却在保留诡异、宏大、炫学之创作风格的同时，重新将谜题的设立与解答作为推理小说创作的核心。如今日本许多著名的推理大家，如绫辻行人、京极夏彦、麻耶雄嵩和二阶堂黎人等，都可以被划归入新本格派的阵营。

有人打过一个有趣的比方，如果说古典本格推理是在密室里发现尸体，那么新本格就是在尸体四周建起密室。新本格派的作品在谜题的设置上刻意雕琢的痕迹十分明显，可谓“妖魔与神棍齐飞、天雷和奇葩共舞”。大量非常识要素的加入和叙述性诡计的运用往往有破坏公平性的嫌疑，也是许多经典本格的捍卫者不断诟病新本格的硬伤。但就如同前文所叙述的那样，若推理文学继续拘泥于“十戒二十原则”的陈旧传统、拒绝大刀阔斧的改革的话，便很快会迎来诡计枯竭后的彻底衰败。





日本推理界有一个名为“梅菲斯特奖”的新人奖，是讲谈社受到京极夏彦『姑获鸟之夏』的启发于1995年设立的。该奖项没有评委、不设奖金、对征稿的题材也没有任何限制，评奖的唯一依据是作品的可看性，一旦获奖就将该小说出版成书。“娱乐至上”的梅菲斯特奖并没有任何权威性，却深受读者的欢迎，清凉院流水、森博嗣、殊能将之等一批“新本格派”的新生力量都是通过梅奖进入文坛的。其实梅奖的核心精神与轻小说相当一致，而可以被认为是“推理轻化”的重要推动者，那个西尾维新不就曾是梅奖的获得者么。

2008年，京极夏彦“百鬼夜行系列”的巅峰之作『魍魉之匣』被改编成TV动画，这也是推理动漫史上的一次大胆尝试。很多不了解京极夏彦的观众都会被『魍魉之匣』精美的制作、唯美的画面和豪华的声优阵容所吸引，还有CLAMP大妈们的人设也是一大卖点，却完全无法猜透这个看似玄幻味十足的故事，其真相竟是一个逻辑完整严谨的本格推理剧本。虽说相当一部分观众因无法接受故事前半玄乎混乱的线索铺垫和中禅寺秋彦艰涩深奥的哲学讲座而放弃追番，但坚持看完解谜的人还是给予了比较高的评价。美少女离奇失踪、连环分尸杀人、神秘的箱型建筑、新兴宗教，还有京极夏彦的拿手好戏——天马行空的炫学，这些“新本格派”的代表性要素被影像一一忠实再现，『魍魉之匣』这部异色的推理番大作向业界展示了推理小说改编动画的全新可能性。

类似的大师名作动画化的例子还有今年春季热播的新番『Another』。『Another』【中译“替身”】改编自“新本格传道士”绫辻行人于2009年推出的长篇恐怖悬疑小说。拥有“非科学性”故事背景的『Another』肯定算不上严格意义的推理故事，但这里需要说明一点，推理文学在日本被叫做“ミステリー”，字面翻译过来用“悬疑小说”比较合适。或者应该这么说，中国大陆倾向于将所有在日本被归类于“ミステリー”

的小说统一称作“推理”，而『Another』虽有幻想要素也可以被放进“ミステリー”的范畴。若撇开某些方面的硬伤不谈，『Another』的本质是在非现实的舞台上展开的本格推理故事。绫辻行人在剧本中制定了一系列的游戏规则并在开篇中向读者公开，在这些规则的严格限制下才能维护其作为推理小说最基本的公平性（但这一点其实做得并不充分）。这种玩法在如今的日系推理中相当常见，最有代表性的当属西泽保彦笔下的一些作品，如『死了七次的男人』里『寒蝉』式的无限轮回等，大胆创新的同时不动摇逻辑的完整严密，这也是日系推理今后比较重要的发展方向。

推理文学走到今天这样的地步，破釜沉舟式地破旧立新也实属被逼无奈，导致其继续朝强调娱乐性并接纳幻想要素的方向发展，结果必然会导致“推理轻化”的现象发生。作为高智商严肃文体的推理小说如今不得不向娱乐至死的轻小说低下高贵的头颅，不知那些早已作古的推理大师们会对此作何感想呢？



冰菓 HYOUKA 四 『冰果』与作为卖点的推理

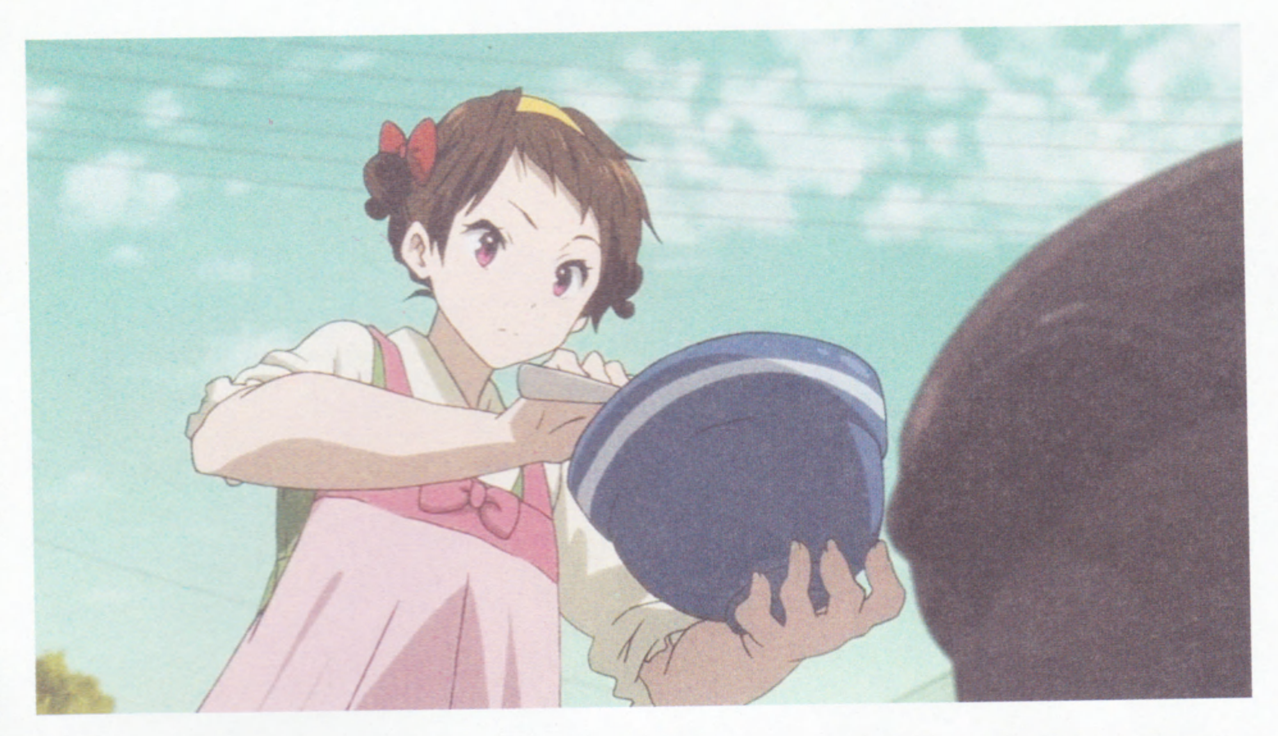
can't stop thinking about this!.

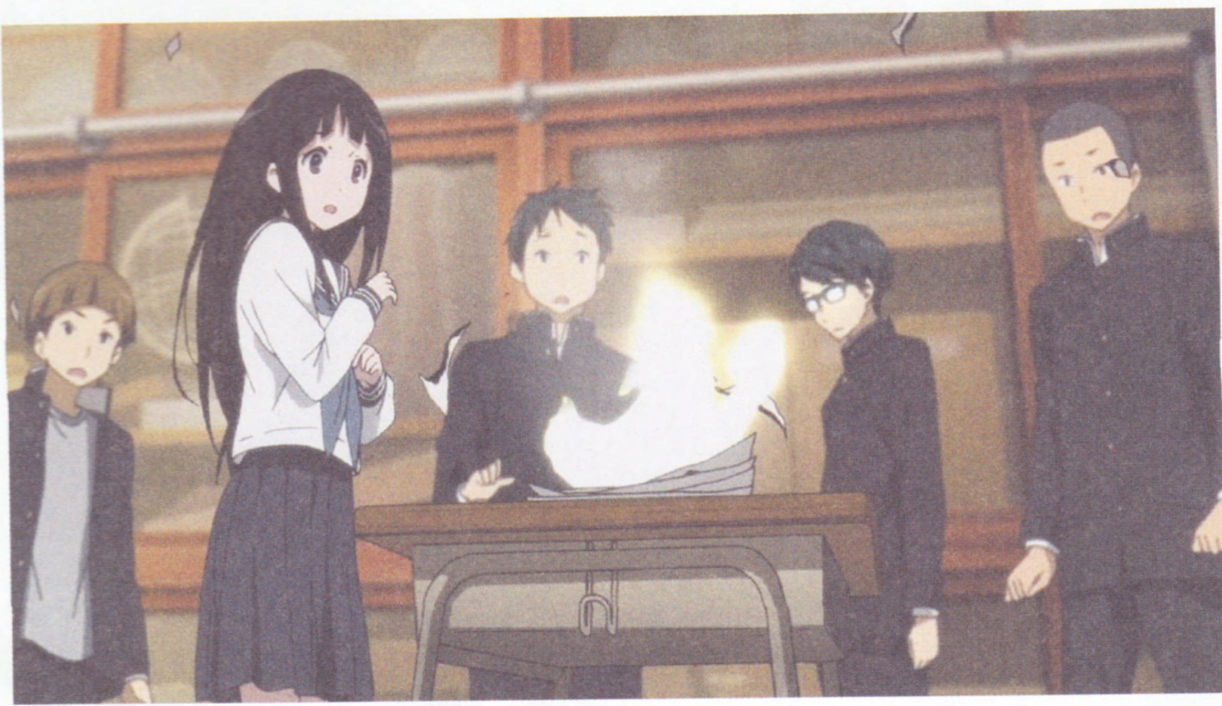






『冰菓』动画的剧情在第三个长篇『库特列夫卡的顺番』（第 12 至 17 集）迎来高潮。筹备已久的神山高中文化祭终于开始了，古典部这边却出了个不大不小的乱子，最新一期的『冰菓』社刊被印刷了两百本，大大超出原本预想的数量，于是社员们只能为尽量卖出更多社刊而竭尽全力。与此同时，文化祭上连续发生了几起奇怪的失窃事件，自称“十文字”的犯人偷走了几个社团摊位里一些不值钱的小物件并留下字条，像极了幻想文学中横行四方的怪盗。于是又到了大侦探折木奉太郎出场解开谜团的时刻了，而随着这两条主线并行推动故事的发展，隐藏在每位角色心底的青春困惑也被一一揭示出来。独行侠折木奉太郎的集体归属感、福部里志对折木推理头脑的嫉妒、伊原摩耶花对福部里志纠结的情愫，还有那位神秘的“怪盗十文字”不为人知的内心世界。米泽穗信在『库特列夫卡的顺番』中展开了一幅笑容与泪水交织的青春群像剧，所有观众都在这个故事中找





到属于自己的影子。

除去向阿加莎·克里斯蒂的名作『ABC 谋杀案』借鉴的核心诡计，在『冰菓』动画中花费最长篇幅叙写的『库特列夫卡的顺番』在推理方面却是最被弱化的一部，而把更多的笔墨花在了对人物内心及相互关系的深入刻画之中。事实上无论是之前的『冰菓』、『愚者的片尾』还是其它几个单集完结的短篇故事，最终还是会把话题落在推理之外的事物上。“冰菓的本质是青春”看到周围许多追『冰菓』的朋友都曾发出过类似的感叹，用青春校园剧的眼光去评价，『冰菓』也无疑是一部优秀的作品，而相应的，推理悬疑的要素便可以被视作为剧本增加额外乐趣的修饰。

毫不留情地说句明白话，很多情况下所谓“推理”或是“悬疑”，不过是某些二次元作品拿来作“卖点”的附属品。主菜是推理之外的东西，侦探更像是个擅长卖萌或是装十三的花瓶，推理只是掺杂其中用来提味的调味剂。试问推理动画中到底有多少像样的本格要素？即使有也很少是让人心服口服的华丽诡计。米泽穗信大抵还是个对推理写作颇有研究的良心作家，这才让笔者的前面絮絮叨叨的那么多文字能有立足之地。如果换成『魔人侦探食脑奈罗』



或『魔侦探洛基』这类作品，那根本就是打“侦探”的旗号做着与推理不怎么相干的文章了。倒不是有意诟病它们，只是类似的作品大行其道，难免会给冲着推理去看的观众留下“挂羊头卖狗肉”的坑爹印象。而反观日本新本格派推理小说愈发严重的“灌水”现象，翻开几本厚如板砖的推理巨作，其中大段大段与核心谜题毫不相干理论和描写占据超过半数的篇幅。比较之下似乎也不忍心多怪罪推理动漫了。

当能够想到的诡计都被悉数用尽，留给推理作家施展拳脚的空间愈发狭窄之时，他们也不得不把创作的重心转移到推理之外的东西上。这也是无可厚非的事。这又让人想到在日本大行其道的“社会派”推理，若阅读过松本清张、森村诚一或是宫部美幸的作品就会发现，他们往往不会大费周章地设计谜题、布置密室，而是将占据压倒比例的篇幅用来探讨凶手的动机，以及动机背后的深层话题，涉及家庭、伦理、教育、经济中存在的社会现象和社会问题，比传统的推理文学更具现实意义。即使社会派作品推理性的减弱，令许多推理迷不愿承认其“推理小说”的地位，但它们确实拓展了日本推理文化的深度和广度，因而有其无可取代的价值。





那推理动画中有没有这种在推理之外拥有深度和广度的作品呢？如果说出『GOSICK』这个名字，大家会不会笑话笔者呢？由骨头社出品，改编自女作家樱庭一树同名轻小说的『GOSICK』，乍看之下就是一个让拥有天才头脑和傲娇性格的哥特萝莉使劲卖萌顺带解决离奇案件的故事。实际上这无疑是我们拘泥于“推理”二字的结果。『GOSICK』的舞台背景设定在一、二次世界大战之间的和平年代，自东洋来西欧小国“苏瓦尔”留学的少年久城一弥，与身处学院图书馆塔顶的神秘金发少女维多利加相遇，并一同卷入围绕维多利加身世和苏瓦尔国家命运的巨大阴谋漩涡之中。『GOSICK』是由几个与主线剧情有着不同程度关联的案件组成的。而随着这些凶案的真相大白，故事也以螺旋状的方式不断迫近核心，最终揭示一切背后的真相。随后二战爆发，无论是普通人还是传说中无所不能的“灰狼”，都摆脱不了被卷入历史洪流苦苦挣扎的命运，只有切不断的羁绊支持着每个人坚定地走下去，穿越苦难迎接春天的到

末。樱庭一树拥有比一般轻小说家更高的文学素养和洞察力，在处理二次元题材时，却能在其中融入对战争、历史与人性的独到阐释。因此她也有足够的实力“跨界”涉猎严肃推理文学的创作，代表作有荣获推理作家协会奖的『赤朽叶家的传说』，和加冕直木奖的『我的男人』。



『我的男人』



『赤朽叶家的传说』

类似带有文艺气质的推理动画，其实十多年前就有这么一部。笔者一直很好奇，将『傀儡师侦探左近』(以下简称『左近』)和『金田一』『柯南』并称“三大侦探漫画”到底是谁出的主意。『左近』原本是由写乐磨原作，小畑健绘制的推理漫画，1995 年开始在集英社『周刊少年 JUMP』上连载，很明显是 JUMP 为了对抗 MAGAZINE 的『金田一』和 SUNDAY 的『柯南』顺势推出的作品，但并没有取得预期的效果，因在读者间反响冷淡，连载不到一年便宣告腰斩。1999 年『左近』突然以动画化的方式复活，在改编原漫画七个篇章中五个的同时，加入了“薪能薰悲恋情”、“奥飞弹幽灵奇谭”和“恋花时雨咲乱舞”三个原创故事，其中着重笔墨描绘了原作没来得及深入塑造的几名重要角色的内心世界，厚重悲情、感人至深，因而获得了高于漫画原版的评价。此外动画版还在主角橘左近的人设背景，也就是木偶戏和日本文乐上做足文章，在原本只是拿来当噱头的要素中注入扎实的传统文化内涵，让这部诡计设置十分薄弱的推理作品以焕然一新的面貌重获新生。精致的画面、唯美的音乐、细腻的情感，还有从每个细节之处散发出的古典魅力，或许『左近』的动画能成为现今推理动漫制作者可以借鉴的范本。可以试着考虑一下，除去用一些刺激、卖萌、娱乐的要素吸引观众外，是否能找到让一部作品得以升华的其它出路。





结语 episode

说到这里，读者们应该看得出笔者对推理动画的未来其实是抱持着比较悲观的态度的。虽然总在不断地推陈出新，然而推理动漫的风潮就如同推理文学界新本格流派的兴盛那样，在繁荣的海市蜃楼之下，暗藏着如履薄冰般的隐忧。可以姑且一看的良作并不少，却怎么也出不了流传后世的经典，推理文化就是在这种松懈倦怠的环境之下，不知何时又将迎来新一轮的衰落。到底怎么做才能改变这种现状呢？“推理轻化”是否是一条值得走下去，甚至能再一次拯救推理文化的道路呢？暂时还给不出明确的答案。『冰菓』动画最后一集，在田间小路并肩行走的折木奉太郎和千反田爱瑠相互倾诉着对未来人生的遐想。天空被夕阳染成象征青春的玫瑰色，田地、流水、樱花树，还有少年少女泛着红晕的脸庞，每一个镜头、每一帧都美好得令人心醉。也许在此时此刻，各种关于推理动画的思考、争论和忧虑全都被远远抛在脑后，只剩下一部精彩的动画完结之时，内心油然而生的一股寂寞之感。

管他推理不推理的，只要是个不错的故事就好。不是吗？▲









秋凉之中的柚子冰

POMELO ICE IN COOL AUTUMN

——良心萌系厂ゆずソフト大回顾

■ 文 / 沉睡的冰 ■ 责编 / 如月千华、jedi ■ 美编 / orangec

按照中医的说法，柚子性寒，脾虚泄泻的人吃了柚子会腹泻，身体虚寒的人不宜多吃。所以，本应作为消暑佳品的柚子冰若放在现在这清凉的深秋“享用”，一些身体不够硬朗的朋友一杯下去怕是会便吃不了兜着走。

这回笔者要介绍的 GALGAME 制作公司ゆずソフト（ゆず在日语里即“柚子”，所以接下来简称该公司为柚子），其出品就有如在天气清凉之际给玩家灌下的一杯柚子冰。或许大部分玩家“身板够硬”，不会在这种场合被一杯“柚子冰”搅得肠胃“翻江倒海”，但还是可能会因那种不协调的感觉——有如给冰块和柚酸刺激得从牙根麻到脑门一般，而感到有点不适和困惑。

不过笔者个人并不是很在意“有如给冰块和柚酸刺激得从牙根麻到脑门一般”的不快感，因为柚子除了那点不快感之外，还给玩家带来更多有价值的东西。

柚子概述 YUZU SOFT OVERVIEW

同人社团发家，基本固定的剧作、原画、音乐班子，萌元素居多的人设和剧本，柚子的这些背景，很容易便让人想起2002年创立的老公司AUGUST（八月社）。虽然柚子和AUGUST不能就此划等号，毕竟两者的具体组成还是有很大差别，但是从柚子的发展上还是看到不少AUGUST的影子——当然，这是后话，我们等到赏析柚子作品的时候再谈这个话题。眼下先让我们好好认识一下那群铸造了柚子的能人。

和AUGUST一样，柚子是由一群之前便在一起共事的成员创立起来的。他们是法人代表兼负责作曲的Famishin，负责原画的二人组合こぶいち和むりりん，负责剧本的天宮リツ、负责画面效果的煎路以及负责网页设计、宣传动画外加一干杂务的ろど。可以说这个班子各种各样的人才都全了，比起一开始只由三个剧作家（榊原拓，内田ヒロユキ，安西秀明）外加一个被“拉上贼船”的原画师べっかんこう组成核心成员的AUGUST，柚子显得更加全面和华丽，也给人感觉多两把刷子——这是当然的。因为柚子的6名创始人在自立门户之前，便在GALGAME公司Mebius的旗下品牌Studio Mebius和Studio Ring干过好一阵子，共同参与了话题作『SNOW』的制作。只是后来由于“不明原因”和老东家决裂，组成同人社团“TEAM-EXODUS”自己单干。

他们在2005年底推出一款同人游戏『しょうよん！ コドモ☆ちゃれんじ』之后，Famishin正式注册株式会社ユノス，设立了游戏品牌ゆずソフト，经历了创业之初的青涩和成长中的徘徊，目前已经成为值得玩家信赖的萌系游戏品牌之一。

当然，罗马不是一天建成，成功并非朝夕之事。柚子能有今天的成绩，这些核心兼实力派成员功不可没。

柚子之音

首先我们打乱一下以往的顺序，说说柚子的音乐——因为身为法人代表的Famishin同时也在社内担任音乐制作一职——柚子6作中高质量的BGM，以及OP和ED的配乐，竟然绝大部分都是由这位法人代表先生制作的！

6年来柚子制作了各种类型的剧本：背景方面从校园到战场，气氛方面从欢乐到忧郁，角色成分方面从正常人到非人类，变化之多自然会给音乐制作者带来困难。但是Famishin做到了。玩家们还在睡眼朦胧回味处女作『ぶらばん！』那暖洋洋慢腾腾的校园风格BGM时，紧接着发售的『ExE』那激昂热血的战斗风格OP和BGM如同一阵炸雷，一下子让玩家们的心跳每分钟超过100下；而1年后的『夏空カナタ』，则成功地让“心有余悸”的玩家们安静地坐下来，细细品味在南海小岛上奏响一段忧郁小曲。到了





纯情欢乐剧『天神乱漫』中，Famishin 立即像变戏法一样抛出一大摞诙谐幽默的曲子；更重要的是，柚子从『天神乱漫』开始，便给所有女主角制作角色歌，并用角色歌的旋律给女主角们做个人 BGM——游戏中二三十首 BGM 的制作已经是很大负担，Famishin 却还有心机去想角色歌的编曲，而且这些角色歌的旋律更代表了相应女主角在剧中的个性和定位……笔者已经想不出什么辞藻去表达对 Famishin 的感叹了，一个老大能亲力亲为到这种程度实在不易。

在柚子创设以来最好的作品『のーぶる☆わーくす』里，Famishin 的表现也到了新的高度：因为该作比起前面几作，大大加深剧情和人物塑造的刻画力度，所以要求 BGM 不能像前几作那样仅仅表达一个方面的情绪，如『天神乱漫』的"喜"和『ぶらばん！』的"软"，而是要"五味杂陈"，以搭配各种各样的场景，和剧中人物的各种思绪，玩家们听着『どん底から』和男女主角们一起忧郁，听着『以心伝心』见证男女主角们一次又一次心的交融的经历。总而言之，比起以往，『のーぶる☆わーくす』的 BGM 虽然算不上名曲，但却不愠不火恰到好处地对应情节，"人情味"更足。

柚子的最新作『DRACU-RIOT!』曲风和剧本走回了『天神乱漫』的幽默剧风格，笔者个人觉得『DRACU-RIOT!』的角色歌更胜一筹，特别是布良梓的『Growing!』和エレナ的『NO LIMIT』，传神地衬托了这两个女主角的个性；而 BGM 方面『DRACU-RIOT!』的 BGM 更有生活味，乐曲巧妙地把萨克斯管丰富迷人的音色用在 BGM 创作上，典型如『Peaceful life』、『Indulge in Feelings』，很好地衬托了主角一行人集平静和丰富多彩的生活。





最后必须记住的是音乐制作集团 Angel Note，以及著名的歌手兼配音员榊原ゆい。如果没有 Angel Note，那么任凭 Famishin 乐谱编得再好再传神也无人演奏、让其付诸实际，并被广大玩家听到。柚子从建立之初便和 Angel Note 合作，这个团队凭借其高超的演奏水平一次又一次不辱使命地将 Famishin 笔下的音符化为动听的音乐，更别说 Angel Note 旗下的歌手也参与了很多柚子作品的 OP/ED 的填词和演唱。而榊原ゆい，她几乎就是柚子作品的 OP 的演唱专业户——除了『夏空カナタ』的 OP 是由霜月はるか演唱之外，她包揽了剩余所有的 OP 演唱，而且她也在很多柚子的作品中出演魅力角色，如『ぶらばん！』的女主角之一中ノ島妙。可以说，Famishin、Angel Note 和榊原ゆい共同铸造了柚子所有作品的灵魂。



柚子之色

说完了音乐制作，让我们把目光转向GALGAME制作的另一个重要组成：原画。这由两位女性画师むりりん和こぶいち共同担当，传闻说这俩是一对百合——当然这不是重点。

こぶいち进入业界相对较早，上个世界末就已经参与Studio Mebius旗下的商业作品的原画制作，比较有名的作品要数处女作『絶望 -青い果実の散花-』和前文提到的话题作『SNOW』。而むりりん走进VisualArt's大门之后多在Studio Ring活动，代表作为萝莉系作品『ななみとこのみのおしえてA・B・C』。自柚子诞生之后，两人便开始长期的合作。

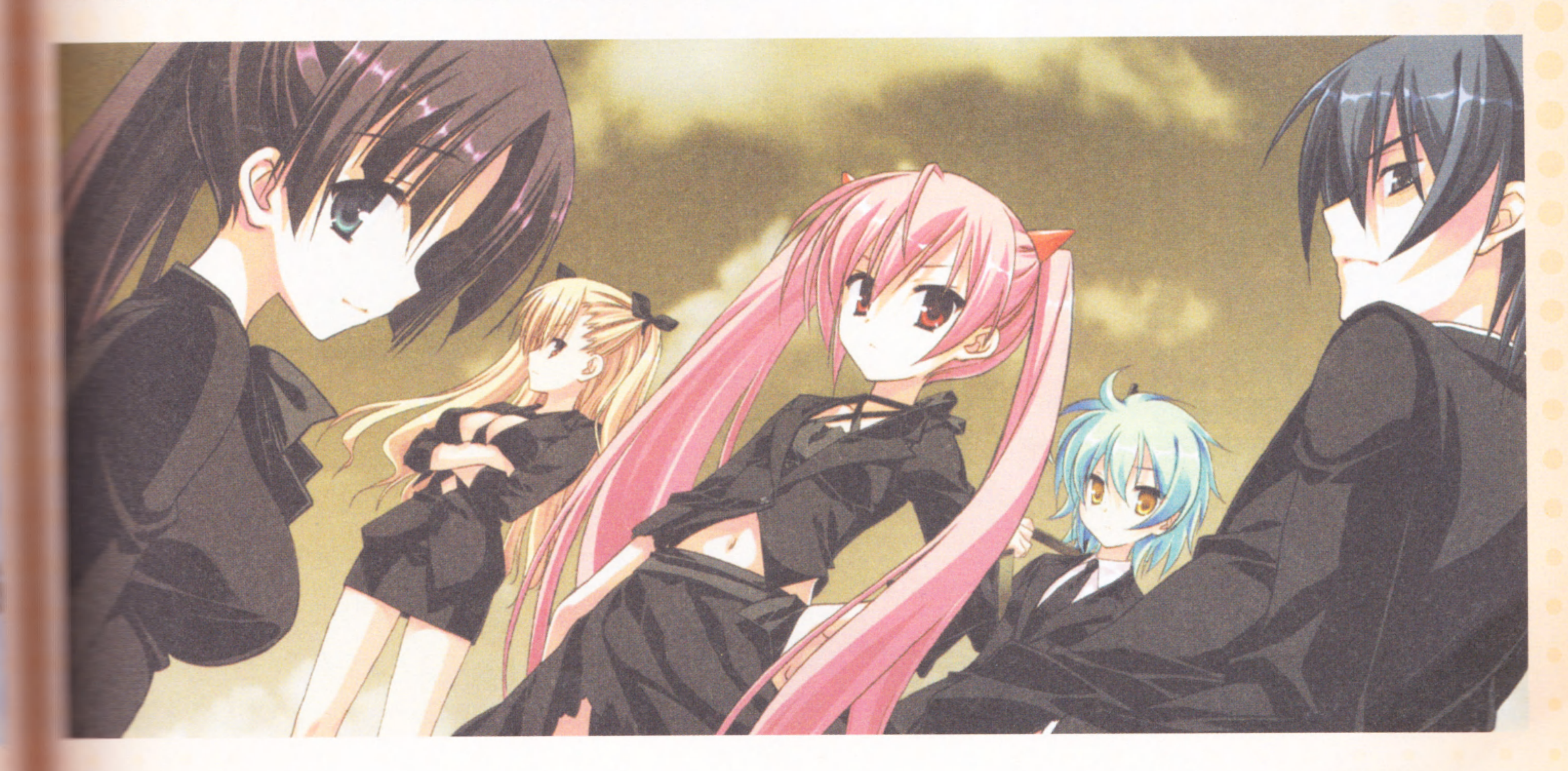
除了柚子社的原画工作，两人在其他方面也各有发展，同人创作这一边，こぶいち拥有自己社团“茶常”,而むりりん也主宰着社团“クロネコ缶”，两家常常合同作战，不过随着柚子社工作日渐增加，他们也渐渐淡出了同人界。而随着柚子社的作品逐渐打开了人气，两位画师的事业也开始稳步上升，两人分别接到各种商业物的插画订单，担任近来人气上升中的轻小说『这是僵尸吗？』、『绯弹的亚里亚』等作品的插画师……作为招牌画师，她们的活跃无疑也是对柚子社作品的很好的宣传。



说回柚子社的作品。虽然每部作品都是两人共同作业，但这两人的画风基本上相差无异，而且随着合作时间的增加而变得越来越难以区分。换个角度看，むりりん和こぶいち的默契之高实在令人惊异。她们这种风格令作品带上了一种统一而独特的“柚子味”，因此在近她们笔下的人物也有了“柚子脸”这样的称呼。不过我们纵向观察的话，这种风格也并非一尘不变。

前三作的『ぶらばん！』,『ExE』,『夏空カナタ』里，女性人物的都倾向于娇小玲珑、圆润可爱的萝莉形象。典型人物就是『ぶらばん！』里毛躁好动的海老原みなせ，『ExE』里沉默寡言的籠夏希，以及『夏空カナタ』里天真烂漫的七条沙々羅。老实说，虽然萝莉形象的确是GALGAME人设的一个重要的，甚至是不可获缺的组成部分，但如果放眼过去都是一群“又圆又小”的萝莉的话……那就让人有点不是滋味了，而且小个子女孩的形象也不适用于所有类型的角色和个性。因此总体来说，前三作里能让玩家有“萌萝莉”感觉的女主角，也就是笔者举的那三个典型。这对原画师来说，不可谓不是一种悲哀。所以，从第四作『天神乱漫』开始，以及接下来的『のーぶる☆わーくす』和『DRACU-RIOT!』，むりりん和こぶいち把女性人物的形象从“萝莉”升格至“少女”，虽然必定有一两个因为成分需要而刻意萝莉化的角色，但整体来看女性角色们都不会“小而圆润”地让玩家有犯罪感了。而使用少女形象后的女性人物在搭配角色和个性方面有了更大的选择余地，使得从『天神乱漫』开始柚子的女孩子们更加有血有肉、个性鲜明。这里面的优秀例子就太多了，比如『天神乱漫』里当之无愧的MVP卯花之佐久夜姬，以及之后两作的全体女主角——笔者不是在吹嘘，这一点小改动确实让柚子的女孩们更加有吸引力。





POMELO SECRET RECIPE
柚味秘方

虽然没有参与柚子作品的制作，但是千万不能小看ろど的贡献。虽然俗话说“酒香不怕巷子深”，但一个游戏的营销实际上则是“酒香就怕巷子深”。没有好的展示和宣传，再好的作品也会被玩家所忽视甚至遗忘。而这正是ろど负责的部分。柚子的官网并没有什么出彩的地方，但也大方得体，简单明了。不过比起那些妙趣横生的倒数 flash 视频，官网的设计便不值一提了。

自从『ExE』开始，柚子便在作品发售前 60 天前公布倒数 flash 视频。这中间会有点中断，但是从发售前 30 天开始每天都会公布。这些的倒数视频，就是由作品中角色（主要是女主角以及女配角）出演的搞笑剧场。搞笑的内容五花八门，上至天文下至地理，从动漫到现实生活，几乎什么东西都拿来搞笑了。而且『ExE』之后作品的倒数视频都有前一作人物的客串演出，让老玩家一再会心一笑。（本杂志附带光盘有精选的倒数视频，欢迎各位去观赏）

『天神乱漫』的倒数视频笑点在于“卖傻”一样的，或者说正如作品标题，让“天真烂漫”的角色“献丑”。小狐妖竜胆ルリ像年幼的好孩子一般一字一词咬音标准地讲解或者“爆料”，妹妹千岁佐奈和餐馆服务员大姐山吹涉，在大谈男男之间的“攻受”心得；看起来一本正经的土地神姐姐卯花之佐久夜姬，面不红心不跳、大大方方说出一堆让人下巴掉地上的歪论……

而故事发生在上层社会的『のーぶる☆わーくす』的倒数视频则是利用了印象的反差。游戏标题中のーぶる一词（意即 noble，高贵的），游戏女主角都是一本正经的淑女，在剧中也可以看得出她们的学识和人品都对得上“淑女”













的名头。然而在倒数视频中。当她们一会一本正经地用各种冷笑话“坑”玩家，一会被色色的场面逗得阵脚大乱，恰好表现出了这群淑女的反差萌。最“经典”的，动不动就陷入性幻想的女主角之一、女仆月山濑奈，像个亲切的居委会大妈一样手把手“教”观众用王水（注：极度危险的高腐蚀性液体）和瑞典鲱鱼罐头（注：全世界最臭的食品）改善家居生活，认真一看便发现是“坑你没商量”。

最后轮到走回了幽默剧风格的『DRACU-RIOT!』。这次近两年热门的动漫、轻小说井喷，柚子“毫不客气”地把其中的设定恶搞进倒数视频里，比如有恶搞『魔法少女小圆』，『侵略！乌贼娘』，『IS〈Infinite Stratos〉』的设定。除此之外当然少不了柚子的倒数中必有的女主角吐槽视频，而这次由俄国好色少女エレナ，和一本正经的小姐姐布良梓“负责”——エレナ“狡猾”地运用暗示、谐音字搞出一段段让“别有用心”的观众会心一笑的黄段子德同时，也把协同她出演的、对黄段子毫无免疫力的梓逗得面红耳赤上蹿下跳。总之，『DRACU-RIOT!』的倒数视频把各种恶搞和黄段子进行到底，倒是应了广告标语“想脱童贞，却‘脱’得连人都不是了”（童貞捨てるつもりが、人間辞めてました）的戏谑气氛。

综上所诉，ろど在为柚子新作做宣传这一块上干得非常漂亮。他和剧作团体紧密配合，巧妙地结合新作的主题，和当前现实中的各种话题，制造出一个个妙趣横生富有吸引力的倒数视频，一来用最低的成本为柚子新作最大程度地打了广告，二来又吸引了不少之前从未听说过柚子的新玩家。柚子能有今天的知名度，必须记上ろど一大功。

柚子的团队介绍至今，或许会让人觉得，“那么华丽全面的团队，柚子早就该在GALGAME界名列前茅了”——但事实却不是如此。比起剧本，玩家们记住的是むりりん和こぶいち的原画；而柚子的剧本至今给广大玩家很暧昧的感觉：说其有内涵谈不上，而贬斥为低级趣味也太过分。这个问题就出在这六人的最后一人，也是笔者一直搁置，打算最后长谈的剧本负责人，天宮リツ身上——接下来，我们开始拿具体作品解说。

YUZUSOFT

BRA-BAN!

ぶらばん!

~The bonds of melody~

START WITH SIMPLE

『ぶらばん！』——先从简单开始?

■ **游戏名：ぶらばん！～The bonds of melody～**

● 发售日：2006年7月28日　剧本：天宫リツ

● 音乐：Angel Note、Famishin　原画：こぶいち、むりりん

INFO

柚子的处女作『ぶらばん！』的剧本一目了然。男主角香住纯所在的赤城山学院因为学生不够而废校，剩下的学生在新学期被转移到円山学院。在其他学部被円山学院同类学部合并吸收的背景下，纯所属的原赤城山学院管乐团却遭遇不公正对待。円山学院管乐团的秃子导师势利地认为原赤城山学院管乐团太烂太低贱，不值得与其共事，所以企图彻底废掉原赤城山学院管乐团，好保证自己一家独大的地位。这必然招来纯和团员们的反抗。于是秃子导师开出条件，一个月后两个管乐团进行一场比赛，以全校学生投票表决，输的那一方将会被废部。于是纯和一群后宫——啊不，和一干团员的学部保卫战就此开始。





天宫リツ很自然地把男女主角的“阵营”对半分，属性也很清晰：温顺贤淑的青梅竹马中ノ島妙和一本正经的班长今宫纪子是跟纯一起来自原赤城山学院，而活泼聒噪的小丫头海老原みなせ，大小姐做派的云雀丘由贵以及胆小怕事的御影须美则是对面円山学院的，另外由贵是円山学院管乐团的指挥，这和任原赤城山学院管乐团的纯一样。说到这些人物的原画，むりりん和こぶいち的双人组合可谓“横空出世”——虽然她俩并非第一次携手登台，但还是让人眼睛一亮：偏萝莉的人物画风让大多数玩家爱不释手，人物的各种丰富表情更是锦上添花，这也为将来“柚子的作品，至少能看看画”的……大概会让柚子不太爽的评价奠定了基础。

而且，『ぶらばん！』的CV选得很好，和人物个性十分般配，也是本作最大的成功。举两个表现最好的人物为例子：刚刚在『夜明け前より瑠璃色な』大放异彩出尽了风头的安玖深音在本作配聒噪好动，嘴巴像机关枪一……“小虾米”海老原みなせ（海老原的假名……えびはら，所以也给周围的人爱称えび，……是虾）。小虾米无论是人物个性还是个人……情在本作中都是塑造得最好的，表情丰富……聒噪的她是本作的大亮点：一方面她是日……活的开心果，在最糟糕的情况下也不会……沉；另一方面身为养女的她对死去的家人……的思念又让玩家倍生怜爱。另外一位就是……

今宫纪子，由已经退休的著名CV松永雪希演绎——笔者在这里做个小广告，喜爱松永雪希的朋友别只盯着『パルフェ－ショコラ second brew－』的铃爱，这位班长也是值得一听的～松永雪希把这个刀子嘴……呃，玻璃心的，什么都很较真的女孩的心情和语气拿捏得很好，她仿佛不是在扮演紀子，而是她本人就是紀子。

最后，剧情发展是按照走地图模式进行的，也就是在共同部分途中会出现一个地图，上面显示5位女主角在不同地方“等”着纯去见她们，点击相应女主角可以看和她们相关的事件。累计看某位女主角的事件达到一定数目之后就能进入相应女主角路线。除了在由贵路线里，纯所属的原赤城山学院管乐团输掉了之外（不用说，纯为了恋人而给円山学院管乐团“大力输血”，导致円山学院管乐团实力激增），其他路线都是原赤城山学院管乐团获胜，然后两乐团强强合并，秃子导师灰溜溜地卷席走人。很简单的故事流程和结局，但是……

“那阵从牙根到脑门的酸麻感”——让人遗憾的“简单”



说实话，虽然是处女作，但对于2006年创社，剧作者天宮リツ也是在GALGAME公司干过好一阵子的柚子来说，这并不是一个好的开头；更别说2005年由AUGUST制作的、著名的『夜明け前より瑠璃色な』已经给萌作树立了不错的榜样。

诚然，柚子在人设上下了功夫，CV选择上也让玩家很满意，但是如果缺乏好编剧的文笔，就没法让这些角色和他们的故事跃然纸上。用一句话来概括，『ぶらばん！』的“简单”是建立在刻板和生硬的前提上的。作品中，每天开始第一个事件的必然是青梅竹马的妙，或者进入个人路线之后相应的女主角来叫纯起床上学；上学途中胡吹乱侃一下，到学校之后随便上几节课就该准备管乐团的练习了，于是走地图模式开始；选择相应的女主角看事件，完了之后再一群人放学回家，纯熄灯睡觉，如此周而复始，唯一转变是快到月底（前文说了，一个月之后两个乐团决胜负）的时候进入个人路线，简单几天的剧情然后就比赛了，再然后便全剧结束了……



笔者姑且把对这种教科书模式编剧的丑话搁一边，因为事件的细节和人物的表现也很成问题。妙为了甩开求爱者而和纯玩起了假恋人的把戏，结果玩着玩着莫名其妙就成真戏了；由贵从一开始就毫无理由的对纯的“高度重视”，导致她的故事完全就毫无铺垫的倒贴；纪子的“刀子嘴玻璃心”形象让这个人物经常一触即溃，一而再再而三白送纯“英雄救美”的机会；只有剩下的小虾米和须美，这两个萝莉一个积极一个消极，一个打同情牌一个打保护欲牌，故事还算勉强过关。而造成一系列突兀的还有纯这个在感情问题上经常一问三不知的“白痴”——当然角色白痴不是角色本身的错，而是执笔人白痴一般的文笔的错。

天宮リツ刻板地编写故事结构，生硬地展开人物属性，导致故事和人物都让玩家消化不良，甚至是莫名其妙。结果，“简单”的教科书式编剧白白糟蹋了这个看上去简单，但实际上还是能展开不少故事的背景和人设。



如果形象地总结这杯“柚子冰”给玩家的感受，那就是先是给没熟透的柚子酸得合不上嘴，然后被冰块来了个“透心凉”；一杯喝下来，玩家嘴里满是酸味，全身冻得直发哆嗦。



CARRY THROUGH TO THE END

『ExE』——把"简单"进行到底？

游戏名：ExE
发售日：2007年6月1日　剧本：天宫リツ
音乐：Angel Note，Famishin　原画：こぶいち、むりりん

INFO



和AUGUST一样，柚子的第二作和前一作是完全不同的题材和背景，这次天宫リツ把目光放到了现代超能力大战上面。故事是讲男主角伏见籐矢十年前因为交通事故住进了八坂综合医院，结果倒霉地遭遇了火灾。他虽然捡回一条命，但是母亲伏见铃乃却死在了大火之中。一眨眼10年过去，籐矢和妹妹真姬奈相依为命，校园日子也过得挺滋润，但是——就怕这个"但是"，籐矢某天居然在大街上看到了本应在10年前便死掉了的母亲铃乃，同时同班的美少女同学野宫悠也因为自己的目的而和籐矢一起追踪那个"疑似铃乃的人"。结果籐矢才和那个"铃乃"打了个照面，便被"铃乃"不由分说地往死里打。眼看小命不保的籐矢虽然幸运地被手持日本刀的少女贵船未绪所救，但是"死而复生的铃乃"的出现注定让籐矢的平静生活就此中断。为了寻找真相，籐矢决定开始调查当年的八坂综合医院火灾的黑幕。

虽然笔者很想立即吐槽天宫リツ到底脑子里哪里"灵光一闪"让他想出了这个中二题材，但还是照例先把好话说完。

这次柚子在系统上引进了"跳至下一选项"的功能，这给玩家们在看完一条路线后看其他路线是带来很大的方便，大大缩短了阅读时间。这也是以后柚子的作品都具备的功能。

『ExE』的CV也选得不错，尽管表现度没法和『ぶらばん！』相比——毕竟女主角路线简化为3条，但是有みる，青山ゆかり，風音三位重量级人物扮演女主角也分量十足了。其中みる姐是连续第二次为柚子配女主角（『夏空カナタ』里还有第三次，这是后话），而且配的是柚子前三作中受欢迎的萝莉之一——笼夏希。这个平时像贞子一般长发披脸、开口闭口就是电子游戏话题的电波女，一旦剪短头发扎起辫子，就会可爱得像从棉被卷里解放出来的艾利欧（详见轻小说『电波女与青春男』）一般让人恨不得搂在怀里再捏一下……当然由青山ゆかり演绎的表面上看上去才色兼备、平易近人，实际上刀子嘴……呃，依旧是玻璃心的野宫悠也表现得不错，因为青山大姐配这种执拗的小丫头非常在行，特别是她耍小脾气、发火骂人的时候反而给听者带来另类的听觉快感……开玩笑而已。另外，这次的『ExE』连路线数目都削减，或许会让玩家有一点"为了去除像前一作那样死板臃肿的内容"的幻想，或许。

好吧，笔者能想到的好话就这么多了。

"那阵从牙根到脑门的酸麻感"——从"简单"退化到"省略"

在前一作，笔者不满柚子简单地使用教科书式的模板构筑故事和塑造人物，而这次已经不是简单的问题，而是省略了。

很遗憾，天宫リツ在题材上的改弦更张的最终结果是一脚踢到了钉板上。超能力大战的









题材并非摆一两个说明便能随便玩得起来的，各种能力，各方面的势力的关系需要详细的设定。然而，『ExE』就是能省就省地安排这些角色分别是谁，什么势力，懂什么能力，然后就让他们乒乒乓乓地开打了，最后成王败寇，赢的就是好人，被打败的就是坏蛋，剧情结束。其实这个问题在『ぷらばん！』里就存在——那个秃子老师就是纯粹的势力，一点也没有坏"人"的感觉在里面，纯粹为反派而存在的反派，为矛盾而存在的矛盾。只是在『ExE』反派多了好几个，矛盾也多了不少，导致突兀感也多了不少。

这些突兀感，具体表现的例子，比如籐矢从无到有对魔术的快速上手，虽然不熟练也还能和老练的敌人打上几轮；后妈一般存在的白峯沙耶和基友加茂寿士，在藤矢陷入困境的时候突然间就"被设定"为老鸟魔术师；本应是友方（虽然这个"友方"有点冷）的宇治上影臣突然间反水倒打自己人一耙，原因是他实际上是当年的事件的当事人之一……这种陈述，简直就是作者自把自为地"我说啥就是啥"。人物细节方面也是能省就省，比如之前还提到的萝莉夏希，大部分情况下她就没和藤矢在个人生活上有多少交集，而进入她的路线的契机居然是和她谈多几次游戏机相关的内容，之后就是一站到底的交往。而"继承"了刀子嘴玻璃心的悠，揭下那一副伪装的形象之后就是一触即溃的小女孩了，各种小脾气和泼辣的最后就是白送藤矢"收拾残局领好感度"的机会。

本作第一次出现了可攻略的配角，她们是之前提到的沙耶，还有同班同学上御霊円。但是这种强行插入主线的人物路线就是"别指望合格"的代名词，顶多就是送多一个H场景讨好一下玩家。

最后，其实从网站公开的剧情简介来看，『ExE』应该是有不少东西可以发掘的，游戏开头展开的超能力设定也让人觉得这个故事可以写得比较大，但结果却是一个小高潮便戛然而止。比如悠路线里，藤矢靠一身菜鸟技术磕磕碰碰地干掉了幕后黑手，故事便结束了，让玩家搞不明白之前特意说那么多魔术的设定（而且还是能省就省的设定）来干啥；夏希路线最后突兀地和原为友军的影臣打了一架之后也故事结束了；红叶这个已经提到有不少"过去"和痛苦的反派也一阵风一般下台一鞠躬，好像这就是"反派"的"必然结局"。或许天宮リツ也想把这个故事写得宏大一点，但结果就是成了什么都沾点边却什么都省略的不合格剧本。

这次柚子真的是做得过分了点，上来就把一大坨冰强塞进玩家嘴里，这像什么话？——柚子冰？那是什么？





『夏空カナタ』
——"简单"到"细心"的进步

IMPROVE TO CAREFUL

游戏名：夏空カナタ
发售日：2008年5月23日　剧本：玉沢円、天宫りつ
音乐：Angel Note , Famishin　原画：こぶいち、むりりん

INFO

笔者有好几个朋友一提到『ExE』便咬牙切齿，表示看完『ExE』之后让他们对柚子再也提不起兴趣。真希望他们能收回成见，因为紧接而来的『夏空カナタ』便让玩家看到了柚子艰难的一点进步。

这次故事是讲住在城市里的男主角朝仓壮太，照例每年寒假回到日本最南端的小岛"塔弦岛"，到岛上由姑姑经营的旅店帮忙杂务。只不过这个岛稍微有那么点"特别"——据说岛上有"实现任何愿望"的力量存在，因此也为这个常夏之岛附上了一丝神秘气息。壮太这次探亲注定难"善了"，因为三名将会改变他人生的少女在岛上"等"着他。

一如既往的简单的故事背景，而且和『ExE』一样是3名可攻略女主角。但是柚子还是有一目了然的转变：原画作了调整。虽然还是三名女主角中有两人依旧是萝莉形象，但是核心女主角之一上坂茅羽耶却是正统的少女形象——也是接下来柚子出品的"标准画风"，加上剧中文字上个性的描述，这个角色立即活了。还有，『夏空カナタ』里人物的上色显得更加鲜明，肌肤看上去更富质感，这点改进也同样为柚子接下来的作品所沿用。

说到人物和剧情，这次天宫リツ似乎明白了即使是简单的背景也该能人物和故事上下功夫，也会有很多发掘空间的道理。『夏空カナタ』三条路线里上坂茅羽耶和七条沙沙罗走忧郁催泪风格，而这两条也是本故事的核心部分。两人都是典型的乐观活泼热爱生活，但实际上背负悲惨命运的女主角——笔者并不完全诟病这种折磨人物的写法，只要不是为催泪而催泪即可；更别说天宫リツ在『夏空カナタ』的进步令人眼睛一亮。俗话说"画龙点睛"，一个剧本往往是关键的一个细节描述好了，便如同打通了任督六脉，从而让整个故事升华。

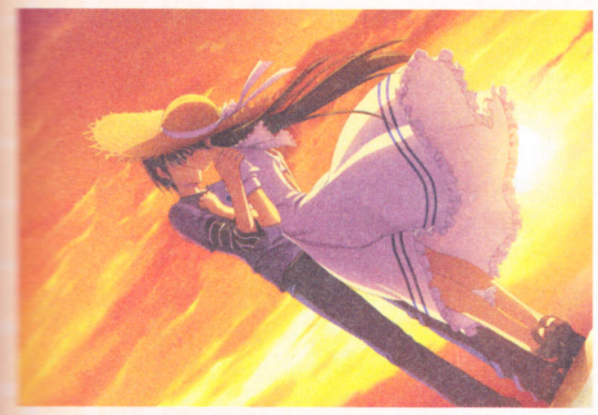
茅羽耶只能保持三天的记忆，这种三天"失忆症"实际上是三天的因果逆转，因为——她早就已经死于一场事故，而她现在的存在，是她父母对她的强烈思念在"岛的力量"运作下生成的一个"投影"。她知道自身情况的真相后，并没有沮丧失落，而是让壮太为自己拍一部短片，口述一切真相后并传给"三天后的自己"，激励"三天后的自己"不要放弃对命运的抗争，直到有个了结为止。这个事件的描述让笔者对天宫リツ大为改观，他用一个简单的"自说自话"场景，一下子就写活了茅羽耶内在的坚强和乐观，这比各种各样刻意安排的倒霉遭遇，各种各样的大话宣言都要来得直接，来得深刻。















一段几分钟的影片记录的不但是一段记忆，更是一个不屈的灵魂的抗争。

沙沙罗线的核心在于她与母亲之间的矛盾。擦肩而过的思念，让本应相依为命的两母女的距离越来越远，两母女“再一次参加夏日祭典”的心愿似乎也变得飘渺无望。当玩家快厌倦两母女的扯皮，以及壮太和天然呆一般的沙沙罗的对台戏之时，天宫リツ再一次恰到好处地安排了一个事件：深切感受到两母女苦楚壮太，主动制造了一个让两母女和解的机会：经过辛苦游说之后，岛上的大佬们终于答应壮太，破例为那两母女专门搞一次夏日祭典。当依旧各怀不安和疑惑的两母女在回忆中场景相见时，之前的距离和误解立即变得毫无意义——再深的猜疑和误解，也抵不过血肉亲情交融的那一瞬间，那一个感情至深的拥抱。

两个普通得不能再普通得事件让这两条路线还没完结就已经成功了大半。更别说茅羽耶在结局里尽管无药可救但还是努力地活着，沙沙罗在结局里心怀母亲对自己的慈爱乐观面对自己的人生，给这两条路线的故事画上了一个完美的句号。

客观来讲，茅羽耶和沙沙罗路线只能算得上小品剧本，因为时间跨度太小，发展太仓促，故事和人物都没能进一步展开。但是，天宫リツ做到了“麻雀虽小五脏俱全”，在小剧本的局限下（或许这是他自己给自己设的局限）还是让人物表现和故事发展合乎情理，从头到尾没有多少拖沓一气呵成。这样的剧本，玩家或许会因为故事太小而“吃不饱”，但不会因为质量而骂娘。

“那阵从牙根到脑门的酸麻感”——一着不慎带来缺憾

笔者一直回避最后一名女主角三好由比子，就是因为她的路线彻底断了这部作品获得更好评价的可能性，说这条路线为苹果里的半条虫，一锅粥里的一颗老鼠屎也不为过。首先，由比子是个很好的“配角”（尽管她是可攻略女主角之一），所以在她的分量哪怕是在自己的路线里，也还是像“配角”一般可有可无；然后，人物个性不鲜明，感情发展也马马虎虎；最后，她的路线里出现的那只“怪物”虽然和“岛的力量”（让人的愿望具现化）有关，但和这个岛的关键人物，茅羽耶和沙沙罗完全脱钩。更让人无语的是，壮太一群人为了搞定这只“怪物”……居然玩起了『游戏王』一般的卡片游戏。想象一下面前就是一只要了三条人命的怪物，而三个小鬼在一边通过在地上铺设卡片“玩”对战游戏攻击这个怪物……天宫リツ在处理这部分情节的时候脑子到底长哪去了，不得而知。

还有一个让人无语的设定就是结局的分歧。茅羽耶和沙沙罗都有两个结局，而决定这个结局的分歧居然是……在最后一个H场景里选择的“中出/外出”，而且选择“外出”场合触发的结局都比“中出”的要好。笔者真想用纸扇子把天宫リツ脑袋敲地板上，你这家伙用得着在这种场合宣传安全性爱避孕人人有责吗？！

冷静冷静……（揉太阳穴）撇除这点瑕疵，『夏空カナタ』还是一部值得一看的小品作，也足够让之前被『ExE』气跑的玩家们重拾对柚子的信心。这杯“柚子冰”，除了分量少了点，口感酸了点之外，已经不会让玩家摔杯子走人。

IMPORTANT TURNING POINT

『天神乱漫 -LUCKY or UNLUCKY!?-』

——一个重要的转折点

游戏名：天神乱漫 -LUCKY or UNLUCKY!?-
发售日：2009 年 5 月 29 日　　剧本：北川晴、天宫りつ
音乐：Angel Note，Famishin　　原画：こぶいち、むりりん、セレビィ量産型（SD担当）

INFO

『天神乱漫』的在柚子发展史上扮演的角色，和 AUGUST 的『夜明け前より瑠璃色な』所扮演的角色非常相像。从现在来看，这两个作品都深远地影响了两个公司的发展。

同样是通过前一作（柚子是『夏空カナタ』，而 AUGUST 则是『月は東に日は西に』）展现出作品风向标的改革的端倪——从人物到故事，从画风到系统，然后在下一作里推广开来。对于 AUGUST 来说，『夜明け前より瑠璃色な』的诞生和极度成功是一开始就注定了的，因为前一作『月は東に日は西に』已经为 AUGUST“探明了道路”：玩家的心态，市场风向标，加上扎实学习并快速进步的剧作班子，AUGUST 在这一作创下诸多传奇可以说是自然而然，水到渠成。AUGUST 通过『夜明け前より瑠璃色な』获得的宝贵经验让其变得更加成熟，更加强大，其上升趋势为众多玩家看好。

但对于柚子来说，笔者觉得，『天神乱漫』的制作和发售，是决定柚子今后发展的一场生死之战。要知道在前一作『夏空カナタ』里柚子才开始认真，走上忧郁风格的剧作；而在下一作『天神乱漫』却令人吃惊地 180 度急转，从忧郁剧变成了欢乐搞笑剧，柚子这桌饭菜真的能做大吗?

暂时先把剧本放一边，我们先看看其他的因素。笔者之前说过，むりりん和こぶいち在『夏空カナタ』里调整了画风，而从『天神乱漫』开始便彻底定型了：女性角色的大体造型，从萝莉转变成“稚气未脱的少女”，这也是柚子在此之后的画风；且上色和肌肤的描绘力度也比前一作更好，人物更显得更立体化生动化，不再是画在一张纸上的平面图。除了小狐狸竜胆ルリ刻意设计成萝莉之外，其他女主角/配角给人第一印象就很好，加上配音员的全力演出，本作的人物表现力度是不错的。特别是配女一号卯花之佐久夜姫的高志麻矢——既严厉又温柔的好大姐魅力的“静御前”伊藤静大姐！没有伊藤静大姐就没有『天神乱漫』，柚子的这场决定性战役恐怕会从一开始就输了一半。



在剧情方面，虽然『天神乱漫』和『夜明け前より瑠璃色な』的内容和方向完全没有可比性，但是在创作思维上有一点是吻合的：制造灵魂人物，也就是偶像做派。『夜明け前より瑠璃色な』那边菲娜公主有多“神”，谁看过谁知道，笔者不再浪费笔墨。『天神乱漫』里，卯花之佐久夜姫——恕笔者小小剧透一下，因为她的全名实在太长，所以本文改用她的真名（仅出现在她个人路线里），咲夜。她不但从设定上和男主角千岁春树命中注定会有一段因缘，而且无论在哪条路线里她都大大地影响力春树的人生路；更别说在伊藤静大姐的倾情演出下，这个人物的人格魅力也深深地感染了玩家。『夜明け前より瑠璃色な』有 GALGAME 玩家无人不知的“神妹”朝雾麻衣，其 CV 安玖深音在『天神乱漫』中也演绎了萌妹千岁佐奈。佐奈虽然没有体贴顾家的麻衣那么贤淑，但这个略显聒噪的丫头还是套住了很多玩家的心。似乎柚子认准了成熟好大姐 + 萌妹的偶像组合会稳赚不赔。





笔者对这种“偶像剧”模式持中立态度。正面角度来讲，柚子对咲夜重点照顾，一方面为柚子塑造魅力人物——在『夏空カナタ』里，柚子只是“写好了人物”，但是没有从人格魅力的层面上触动玩家；而咲夜在认真当中夹杂着孩子气，爱捉弄人但心底里善良体贴的大姐姐形象，让玩家从心底里感服这个人物（负责咲夜路线的正是天宫リツ，想必他会通过这条路线学到不少东西）；至于佐奈，这个天天对哥哥有 H 妄想，却对哥哥用情至深的妹妹是很多玩家心目中的心仪对象，虽然她没有让人感服的人格魅力，但是她的“属性”征服了很多玩家。另一方面，制造这种光鲜显眼的角色，可以最大程度争取眼球，吸引新的 FANS，为柚子打出名声，展现并树立自家出品的风格起到很大作用。但是……

“那阵从牙根到脑门的酸麻感”——轻求捷径不可取

从反面角度来讲，通过少数魅力人物 / 路线来夺取高分，结果就是造成这个剧本整体欠佳。虽然『天神乱漫』是走欢乐搞笑剧的方向，但仔细看下来，除了共同路线以及进入个人路线后的开头部分有些笑点之外，之后的部分都表现疲软，笑点也显得庸俗；除了核心的咲夜路线之外，哪怕是第二出彩的佐奈路线也存在故事发展时而拖沓时而仓促，人物细节粗糙的问题。比如ルリ和春树感情有进一步发展居然是身为狐妖的ルリ犯发情期；葵因为对春树的感情感到迷惑而生成自己的“分身”也是板子高高举起轻轻放下，一两次追逐一两次对话便让分身乖乖地回到自己体内，没费啥力气便解决了“生存危机”。虽然这不完全是天宫リツ的问题——他只负责共同部分和咲夜及ルリ路线（还有两位配角的简短路线），佐奈和葵由外援的北川晴负责，但正因为柚子和天宫リツ把绝大部分精力都放在了咲夜身上，才导致其光芒盖住了其他女主角。本作和『ExE』一样有配角龙套性质的路线，这种分散精力的行为除了送多几个 H 给 FANS 增加可以忽略不计的支持度之外，对剧本全局一点好处都没。对于这种偏心带来的问题，AUGUST 推出了 FAN DISC『夜明け前より瑠璃色な -Moonlight Cradle-』，认真补充了原作中被偏心而描述不到位的人物的故事，算是给了玩家们一个交代；而柚子秉着“不抠泥于过去”的作风坚决不出 FAN DISC，让玩家失望一回事，白白丢了一个补习的机会才是最大的损失（当然，还有 FAN DISC 的销售额以及进一步巩固 FANS 群的机会）。









调整“柚子冰”的甜酸度，以及冰和打底的饮料的分量比例是个细心活，不练习多几次没法掌握其诀窍。而这次柚子干脆“把冰放少”，“加多几勺糖浆”，玩家确实是免了被酸被冻麻的倒霉遭遇，但柚子这么做只不过让玩家的“不适”换了另一种形式，毕竟玩家不是来喝加糖凉开水的。

EFFORTS TO RETURN

『のーぶる☆わーくす』——努力终得回报

游戏名：のーぶる☆わーくす
发售日：2010 年 12 月 24 日　　剧本：J・さいろー、北川晴、天宮りつ
音乐：Angel Note , Famishin　　原画：こぶいち、むりりん、こもわた遙華（SD 原画）

INFO

柚子走到这一步，再次和 AUGUST 的发展历程似曾相似。AUGUST 通过『夜明け前より瑠璃色な』的锻炼大大提高了人物塑造能力，懂得怎么让人物个性更细腻鲜明，富有人格魅力。这宝贵的一课让 AUGUST 在接下来的『Fortune Arterial』获得了更大的收获，AUGUST 的人物和剧本也从此抵达了一个新的高度。对于柚子，也是如此。通过『天神乱漫』对塑造偶像人物的锻炼，使得柚子的下一作『のーぶる☆わーくす』的人物令人刮目相看。

正如名字所说的，“のーぶる”，noble，高贵的，这次的背景放在上层社会，但男主角藤岛匠本身却是一个穷高中生。命运的玩笑让他和富二代、兼元家公子兼元朱里的长相和声





音都一模一样，而朱里因为体弱多病不得不长时间休病假，这会导致他的学分跟不上，更别说他本身就是犯罪分子眼里的肥羊。所以匠在半强迫的情况下到了兼元家“打工”，内容就是……当朱里的替身。于是，一个穷小子一夜之间便从社会底层一跃入上流社会，在高富帅和白富美之间过着隐瞒身份的校园生活……

或许玩家们看到这里会觉得，柚子又要玩搞笑剧本了，其实不然。除了这个背景有点恶搞之外，柚子对匠这个角色非但没有戏谑处理，反而比较认真地写他怎么用最短的时间最大的努力去适应新身份和生活环境。而社会经验丰富的穷小子不负众望，除了学识上被迫恶补了大量精英教育才有的科目之外，他倒也在一帮社会精英……的子女之间毫无破绽，而且他出色的待人接物也让大小姐们对他刮目相看。

而给人感觉应该不食人间烟火的大小姐女主角们，却和一贯的印象完全相反：确实，她们身处上层，出身富贵人家，但也不妨碍她们

有自己的个性，而且还很好说话。

朱里的姐姐兼元灯里作为一丝不苟的努力家的同时也很善解人意，她不但没有看低被“拉壮丁”的匠，反而对他的处境表示同情，进而对他的努力和超强的适应能力感到敬佩——大小姐给挑灯熬夜恶补一般高中没有的经济学原理的穷小子送夜宵，这是不是有点难以置信？这或许和她身边有一个好的贴身女仆，月山瀬奈跟着她一起长大有关。除了偶尔不由自主地







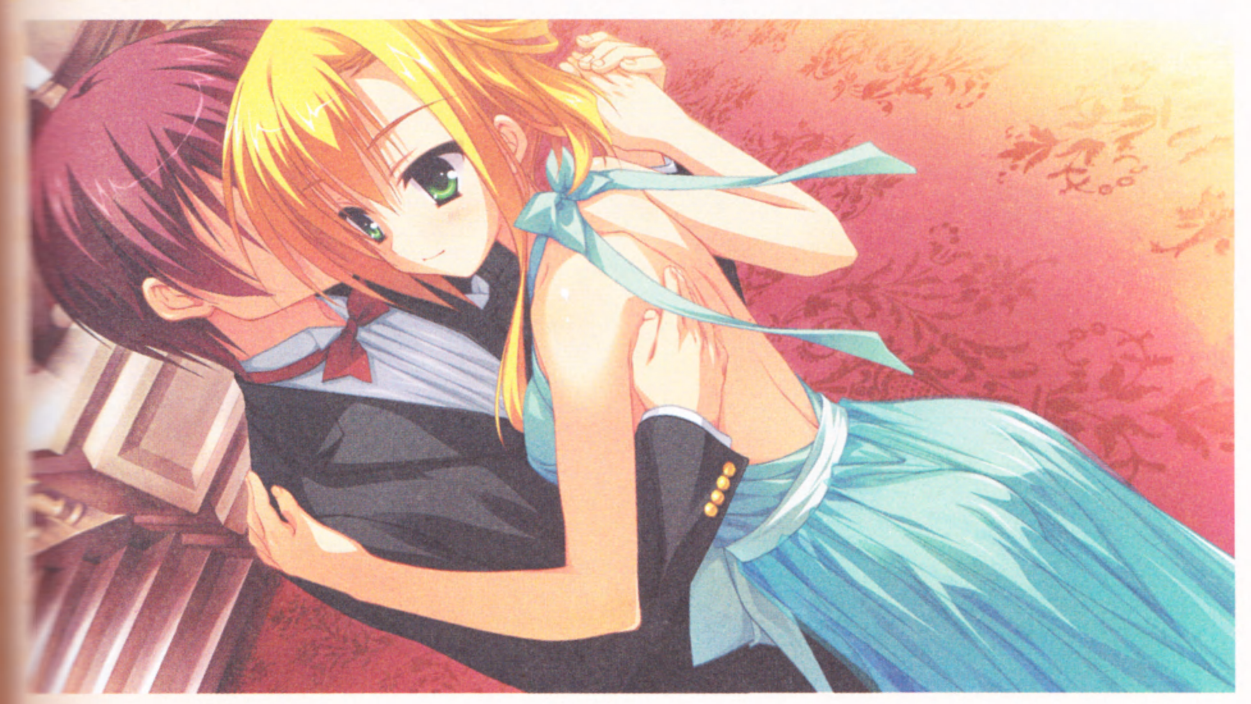


性幻想这点坏习惯之外，瀬奈也是一样细心体贴，她的纯真是灯里成长过程中宝贵的一课。

正宗静流和長光麻夜，这俩表面看上去一本正经但私底下却很聒噪的活宝真让人感觉不出她们是“大小姐”：好强争胜的静流处于下风的时候总会不甘心地死缠烂打，黑社会家庭出身的麻夜私底下言辞和动作都很火爆。但千万别因此把她们定性为野丫头，因为静流的“死缠烂打”背后是不屈不挠、面对任何困难都不轻言放弃的坚强，而麻夜“火爆”的背后是她待人接物时的诚恳和正直。最后的国広ひなた，过惯了庶民生活的她因为家庭原因不得不转入这所“贵族学校”，她面对的困惑和匠似曾相似，但ひなた除了学习上有点跟不上精英教育之外，她能够在行为举止上不加修饰便能和一群精英子弟打成一团，可见这位代表着普通和平凡的女孩的活泼和亲和力连身处高处的人也无法抗拒。

柚子的剧作组（这次依旧是有外援：天宮リツ是剧本原案且负责灯里和瀬奈，前一作有份参与的晴哥负责麻夜和ひなた，而初次登场的J・さいろー负责静流）没有把人物往恶搞的方向，而是往正常的美好的方面去写是一回事，





但剧作组能让这些人物“美”得自然，也是下了不少功夫的。柚子剧作中糟糕表现最多的天宮リツ在『のーぶる☆わーくす』里算是彻底“还清欠债”了，他负责的灯里和瀬奈都是走温馨和睦的方向：匠和灯里 / 瀬奈在生活的点点滴滴中逐步互相认识，逐步互相信赖，逐步成为对方的心灵支柱，最后可喜可贺地修成正果。这种模式很像2009年的『ましろ色シンフォニー』……呃，笔者是不是该忽略『ましろ色シンフォニー』里负责体贴入微的好妹妹桜乃的路线就是由本作的三名剧作之一晴哥负责的事实，以及晴哥对天宮リツ予以支援的可能性呢？不管怎么说，天宮リツ把这两条路线写得比较甜蜜，但并没有过度；对灯里和瀬奈的少女心的细节描写也优于他在『天神乱漫』里对咲夜的描写。

第一次为柚子写剧本的J・さいろ出手不凡，笔者个人认为他负责的静流路线是全剧最好的一条，且静流这个人物也是全剧描写得最漂亮的。笔者先前说了，静流的“死缠烂打”背后



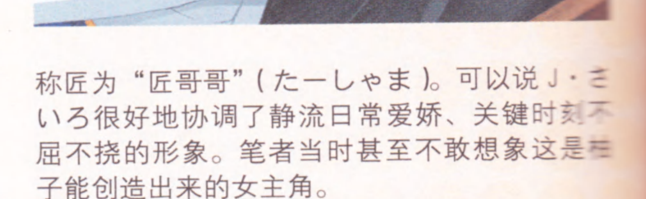




是不屈不挠、面对任何困难都不轻言放弃的坚强：家中老幺的她被年长优秀的哥哥和姐姐压着，在父母眼里她就是政治婚姻的道具，但明知道如此的静流依旧为自己而时刻鞭策着自己以做到最好，以身为正宗家的一员为荣她的信条就是“正宗家的女人绝不落泪”。

5名女主角路线，唯独在她的路线匠的替身身份以最激烈的形式曝光——被“朱里”（匠）的出色表现吸引进而喜欢上“朱里”（匠）的她，发现病愈后被“换回来”的正牌朱里和自己印象中的“朱里”完全不是同一个人之后，才意识到自己一直“被骗”。但是她压根就没因此而消沉，更不允许匠逃避自己感情，她一边用薙刀痛打匠的同时一边怒吼“就算你就此消失，我也绝不会逃避！绝不会放弃正宗家的女儿的身份！所以我要求你留下来承担你自己所做的一切！”，让本来打算灰溜溜悄然离去的匠也不得不被这个倔强的小个子女孩折服。

后来某位有钱有权的议员打算大改学校校制以当做自己的政治资本，而在投票表决的会议上静流明明手中有足以否决的一票，可她还是毫不犹豫地投了弃权，并筹备证明该校价值所在的学园祭，通过学园祭的表现来决定学校大改与否。这不但代表她自身的执着，更是这所学校全体学生的矜持。然而就是这么一个坚强的女孩，却在故事最后，明知道自己已经被父母用这所贵族学校理事长的身份“处理掉”、忙活着从自己住惯了的大宅子里收拾细软搬出去之时，因匠为自己许下的誓言而潸然泪下——或许看到这里会有朋友觉得这个女孩会不会高大全了？不尽然，日常她还是时不时闹小女生脾气，喜欢在恋人身边撒娇，后面还私底下爱



称匠为“匠哥哥”（たーしゃま）。可以说J・さいろ很好地协调了静流日常爱娇、关键时刻不屈不挠的形象。笔者当时甚至不敢想象这是柚子能创造出来的女主角。

于是“那阵从牙根到脑门的酸麻感”……彻底没了？！

不是夸张，对比柚子之前的出品，除了男主角当替身这个设定有点吐槽的余地之外，『のーぶる☆わーくす』无懈可击，无可挑剔。还是除了替身这个情节有点怪之外，故事从头到尾顺理成章，过程基本没有拖沓、行如流水。少数几个选项之后就快速、稳妥地进入个人路线。而人物表现方面，和专注抬高少数偶像的『天神乱漫』完全不同，『のーぶる☆わーくす』基本做到了所有女主角人人都有魅力，人人都不可或缺。柚子这次真是向FANS和众多玩家递交了一份令人满意的答卷。



A LITTLE STEP BACK

『DRACU-RIOT!』——暧昧的“小步倒退”

游戏名：DRACU-RIOT!
发售日：2012年03月30日　剧本：J・さいろー、姫ノ木あく、天宮りつ
音乐：Angel Note , Famishin　原画：こぶいち、むりりん、こもわた遙華（SD原画）

INFO

ドラクリオット DRACU-RIOT! オフィシャルパンフレット

经历过对『のーぶる☆わーくす』的欣喜之后，笔者一度想象柚子会不会通过2012年的新作『DRACU-RIOT!』，展现像AUGUST于2011年通过『穢翼のユースティア』展现出来的惊人进步和突破。但是一看到到『DRACU-RIOT!』的故事介绍之后，笔者便立即意识到这是不可能实现的梦：

“水上伊甸”（アクアエデン），10年前建立在巨型人工岛上的超现代城市，是全日本唯一一处色情业和赌博业合法化的特区。虽然其建立之初被不少人诟病，但水上伊甸10年来通过上述两行业带来的数以兆计的商业收入让其地位举足轻重。当然对于一般人来说，赌博业和色情业就是这个特区最大的魅力，所以这里又被冠名为“乐园”。而被基友拉上贼船的男主角佑斗怎么也没想到一次买春……啊不，“脱童贞”之旅会让自己的生物属性完全变个样。因为这个特区不但是赌博色情合法特区，更是吸血鬼和人类共存的特区……

——于是柚子又走回了『天神乱漫』那样的欢乐搞笑剧路线。老实说，笔者当时的失望溢于言表。但凡事都要往好的一面看，至少四名（实际上是五名，有一位隐藏角色）女主角一上来就让笔者印象深刻，而且也觉得这一作的CV的挑选和演绎是全柚子产品中最优秀的。

首先恭喜夏野こおり姐姐（这位配音员的艺名非常多，而这个艺名算是她常用的一个。感兴趣的朋友可以记住她的真名：田口宏子。著名的病娇穹妹就是她的得意人物）第三次为柚子演绎女主角，而且从履历来看，她都是为柚子配描写得好的女主角——『夏空カナタ』的茅羽耶，『のーぶる☆わーくす』的静流，以及本作的矢来美羽。一向在配音时声音比较尖和高的夏野姐姐，却在『DRACU-RIOT!』里扮演了她配音生涯里都很罕见的角色，傲娇但闷锅至极的美羽。美羽的声音也是笔者听过的傲娇角色里最特殊的一个：她的口气不紧不慢，时而温和时而狡黠，害羞得快撑不住了还让人听得出她在竭力控制自己的情绪；全剧中没听过她几次面红耳赤地尖声惊叫，一边拿自己都受不了的黄段子调侃他人、下巴都抖个不停了，一边还尽力让自己口齿清晰地把话说完。这样的“闷锅型”傲娇意外地“好说话”，因为她“不允许”自己发飙，这种微妙的感觉很是吸引人。



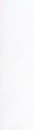
另一位表现得很好的角色则是本作人气投票第一的俄国少女エレナ。她同样由一位艺名非常多的配音员演绎，所以让我们记住她的真名：清水愛。这位曾经在全年龄领域响亮过一阵子的配音员重新回归 18 禁领域（她最早就是通过 18 禁配音出道的）后的表现一再让人刮目相看，在笔者看来，“狡黠可爱的纯情色女专业户”几乎成了清水愛的注册商标。这次的エレナ就是这么一个黄段子专业户；但她一旦被人爱上，那纯情而胆怯的一面便完全展露出来了。特别是她一哭起来可以让很多硬汉都不得不心软，而这几乎就是清水愛的“招牌桥段”——她的哭腔已经在很多角色上获得成功。

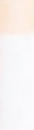
『DRACU-RIOT!』虽然偏向欢乐搞笑剧，但在故事和人物描写方面要比『天神乱漫』认真太多了。虽然没有『のーぶる☆わーくす』那么鲜明，但『DRACU-RIOT!』的女主角们也是魅力十足。傲娇闷锅的美羽，纯真天然呆的稲叢莉音，一本正经但容易害羞的小个子姐姐布良梓，以及之前提到的狡黠可爱的纯情色女エリナ……这些少女让这个稍微有点严肃地探讨吸血鬼和人类共存问题的故事添加了很多欢乐和艳色。而故事方面，『DRACU-RIOT!』基本继承了『のーぶる☆わーくす』“从头到尾顺理成章，过程基本没有拖沓、行如流水，少数几个选项之后就快速、稳妥地进入个人路线”的优点，玩家没有被迫看什么没有营养的流水账，故事发展基本紧扣主题接连展开——这是天宫リツ的功劳，因为共通部分就是他负责的。而且他负责的两位魅力角色、美羽和エレナ的路线也发挥地很稳当，前因后果明了，人物感情发展也让玩家满意。

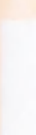
然而“那阵从牙根到脑门的酸麻感”……又回来了。

一本正经的小个子姐姐梓，这个人物虽然塑造得挺不错——一个善良体贴，宿舍里细心照顾大家的，经常给エリナ逗得面红耳赤的可爱女孩；但是她的路线却是本作表现得最糟糕的。不是说她人物个性以及和佑斗的感情发展很糟糕，而是她的路线里涉及的、和作品标题后半部齐名的吸血鬼特殊能力“riot”发展得很糟糕，基本上就是蜻蜓点水没有讲述清楚。而且梓路线里面涉及的吸血鬼激进派和反吸血鬼激进派，最后却是草草地双方撤离“水上伊甸”、到岛外继续开打了事。这些故事设定在其他路线都没有谈及，唯独在梓路线里“突然冒出来”，而且还搞砸了。更让人难以理解的是，搞砸这条路线的作者，竟然是在上一作出手不凡、负责静流路线的 J・さいろ。如此巨大的反差让玩家们不得不考虑柚子发挥的稳定性。

还有一个不大不小的问题。『DRACU-RIOT!』剧情量稍微少了点，发展快了点（更别说搞砸了的梓路线）。如果有『のーぶる☆わーくす』的剧情量的话，那么即使是演欢乐搞笑剧，『DRACU-RIOT!』也能和『のーぶる☆わーくす』整体持平。然而世上没有如果。所以这次柚子的表现总体来说并不坏，但是有前一作『のーぶる☆わーくす』的耀眼表现，『DRACU-RIOT!』的那些缺憾便不可避免地被放大了。笔者姑且认为这杯“柚子冰”是厨师昏了头手滑的遗憾作。因为至少比『天神乱漫』要好很多。

































EPISODE

结语：路在何方?

我们可以借鉴一下知名 GALGAME 评分网站"批评空间"给出的分数看看柚子的水平:『ぶらばん！』平均 66 分,『ExE』平均 69 分,『夏空カナタ』平均 69 分,『天神乱漫』平均 72 分,『のーぶる☆わーくす』平均 79 分,『DRACU-RIOT!』平均 76 分。总体来说,柚子的作品质量是在上升的；无论是原画和剧作，柚子付出的努力和进步也是有目共睹的。单从原画来看，柚子已经是一个很不错的出产萌作的公司。但是……

柚子明显不满足于靠卖画维持品牌。我们可以看得出柚子和 AUGUST 一样，不断从不同角度、不同题材尝试编写更好的剧本：前三作分别对应校园活动，超能力大战，乡村奇幻的题材，内容跨度比较大。然而对比 AUGUST 的头三作，除了第一作『バイナリィ・ポット』(2002 年)平均分拿了 68 之外,第二作『Princess Holiday』(2002 年）拿了 71 分，第三作『月は東に日は西に』(2003 年）拿了 72 分——而且这三作都是在 2005 年之前发售的：2005 年之前批评空间的评分比较严格，所以那时的得分要比之后的含金量高不少；柚子的进步就显得有点差强人意了。毕竟从 2006 年开始的头三作在 70 分以下打滚就是失败的表现。而从『天神乱漫』开始（还是柚子首个杀入 70 分圈子的作品）柚子虽然有了长足的进步，但是『DRACU-RIOT!』的表现又让玩家对柚子的发挥稳定性打了个问号。

目睹了柚子前三作三种失败的结果之后，笔者觉得柚子相对擅长的发展方向，是做那些轻松中带点认真的剧本。这也是柚子在后三作里的基本特色。然而这种看上去简单好对付的剧本却没想象中那么好把持，因为『DRACU-RIOT!』就给一些玩家骂"老老实实做萌作就行了，搞啥严肃话题"。但是柚子剧作组的进步，又决定了接下来的剧本会更加注重细节描述，故事也会自然而然地显得更加"认真严肃"。说真的，这种"稀泥"很难和。

笔者虽然一再把发展历程相似的 AUGUST 和柚子作对比，但不是想柚子成为"AUGUST 第二"，而且柚子也无法成为 AUGUST 第二，因为柚子老大难的剧作问题摆在那里，至今还没妥善解决；但是『のーぶる☆わーくす』和『DRACU-RIOT!』表现出来的突破却还是能给予玩家希望，看到好剧本的希望。

或许对于柚子来说，摸索依旧继续着，和进步同时进行。让我们一起期望柚子能够找到自己合适的方向，做出自己的招牌和特色。▲











樂年譜

VOCALOID CHINA—洛天依主題年曆

Release in 2012/10/02

霊・夢

気の東方COSPLAYER—

雪一初・靈夢主題COSPLAY攝影集

Release in 2012/10/02





いつか、あの人と出会う。
結婚、しよう!
Let's get married
木之本櫻
曦
神尾觀鈴
Caber
C.C.
妮娅
五更琉璃
巴麻美
我妻由乃
40P 动画女主角婚纱主题绘本《我们结婚吧！》（包含『蕾丝婚纱手工艺封套』）
128P 日记本《恋爱
4首原创音乐的『结婚主题CD专辑』
收纳纸袋
我們結婚吧
『角色特典卡片』
HATSUNE HEART HARMONY
初心社



A4 88P 10.02成都THO/广州ADSL首發

Crossing

謎肘（c7肘）初東方主題插画集

Illustration + 謎肘 design + 月代彩 publishing + U235


TOUHOU MUSUSIC FESTA
東方萃歌譚·貳
二次元狂热出品
光盘定价39.8元
6DVD 豪华配置
收录海量歌曲
十一月初上市
东方歌谣大典再次袭来！
继承收藏性，全面性的理念，
追求更高的含金量和可读性。
深化歌姬与社团的作品和联系
樱井アンナ与六弦アリス
nomico 与 Alstroemeria Records
小峠舞与 C-CLAY
解说社团与歌曲的成长关系
多重变奏的セブンスヘブン MAXION
商业与同人间徘徊的幽闭サテライト
（附四位主创的独家专访！）
收集东方 Vocal 相关的点点滴滴
东方歌姬与社团的搅基默示录
揭露东方同音创作的另一面
C82& 东方红楼梦等同人祭歌曲推荐
看“东方歌”的日本流行化——J-pop 风东方社团大网罗



二次元狂热
Two Dimensions Mania
2012 Oct.
10
官方微博：http://e.weibo.com/2dmania
联系信箱：jediliao@gmail.com
封底故事
『东方永夜抄』
光盘
定价 25
非卖品